BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

BU AY 2 CD'Lİ

9/98

LEVEL

www.level.com.tr EYLÜL 1998 • SAYI 20 • ISSN 1301-2134 • 950.000 TL (KDV DAHİL)

20 $ Değerinde Tam Sürüm Oyun BEDAVA!

DREAMS

Oyun içi Konuşmalar ve Demolar Tamamen Türkçe

SWAT 2 [redacted]

M.A.X. 2

Black Dahlia — TAM ÇÖZÜM

Commandos

Mortal Kombat 4

Heart Of Darkness

Micro Machines V3

Larry Casino

Fields Of Fire

Jet Fighter-Full Burn

You Don't Know Jack

MULTIMEDIA : Billy Bat Eğitim Serisi, Raks New Media'dan Oxford Interactive Encyclopedia

DONANIM : SFS Flight Controller, Sound Blaster Live

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri Koordinatörü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçyiğit, Kadır Tuztaş

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
O. Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Büro
Hafta Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312)) 447-2772
Faks: 312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

...Ve İşte Beklenen An Geldi

Evet, hepinizin beklediği an geldi. Dedektif Fırtına ile Türkiye'de ilk tam sürüm oyunu verme başarısını gösteren Level, Raks New Media'nın işbirliğiyle Türkiye'de ilk kez yabancı yapım bir oyunun tamamını verdi ve böylelikle bir ilke daha imzasını attı. Umuyoruz beklediğinize değdiğini düşünüyorsunuzdur, çünkü bunu gerçekleştirebilmek için ekonomik olarak çok büyük bir yükün altına girdik. Dreams'in iki CD'sini birden bu ay veremememizin sebebi, LEVEL International'la yaptığımız anlaşmaya göre her ay LEVEL demo CD'sini vermek zorunda olmamız.. Bir ayda 3 CD birden vermek bizi altından kalkamayacağımız bir külfete maruz bırakacağı için, ikinci CD'yi Ekim ayı LEVEL dergisiyle vermeye karar verdik.. Eğer Dreams'in birinci veya ikinci CD'sini kaçırırsanız üzülmeyin, Türkiye'nin her ilindeki ana bayilerde Ekim ayında Eylül LEVEL, Kasım ayında da Ekim LEVEL sayısını bulabileceksiniz. Ve eğer Dreams oynarken herhangi bir yerde takılırsanız, yine üzülmenize gerek yok. Ekim'den itibaren Dreams'in tam çözümünü bulacaksınız.

Bu ay Dreams'in meydana getirdiği heyecan yetmezmiş gibi, bir de dergimizin bulunduğu bina yangın tehlikesi atlattı. Binanın elektrik tesisatı havaya uçtuğundan, iki gün boyunca elektriksiz ve dolayısıyla klimasız bir ortamda hiçbirşey yapamadan oturmak zorunda kaldık. Yani eğer bu dergi elinize geç ulaşırsa, sorumlusu kesinlikle sabahlara kadar süren Starcraft seanslarımız değildir, bilesiniz...

Derginin fiyatındaki değişikliği normal karşıladığınızı umuyorum. Emin olup yapabileceğimiz minimum zammı yaptık.

Bu ayki içeriğimiz yine dopdolu, gerçi henüz yılbaşı oyun furyası başlamadı ama, yine de sizin için özenle seçtiğimiz oyunların açıklamalarını bu sayımızda bulacaksınız. Uzun zamandan beri gördüğümüz en kaliteli Adventure olan Black Dahlia, yine bizce türünün en iyisi olan Heart of Darkness ve Commandos'un açıklamaları bu sayımızda yer alıyor. Playstation sahipleri ise Tomba ve Vigilante 8 gibi yepyeni iki oyunun açıklamasını bu sayımızda bulabilir.

Önümüzdeki ay görüşmek ümidiyle, hoşçakalın.

Sinan AKKOL

HABERLER HABERLER

Creatures 2 Çok Yakında Çıkacak

Level'ın birinci sayısını anımsarsanız, orada Creatures adlı bir oyunu gözden geçirdiğimizi de hatırlayacaksınız. Evet hayli uzun bir zaman öncesinden bahsediyoruz, fakat bu oyun pek çok açıdan önemli bir gelişmeydi. Öncelikle alışılmış şiddet ya da macera öğelerini taşımıyordu, aksine o oyunda yok etmekten ziyade yaratıyordunuz. Amaç, bilgisayarınızda var olan yapay dünyadaki yapay yaşam formlarına ana-babalık etmek, bu sayede özellikle küçük yaş gruplarının ilgisini çekecek bir oyun meydana getirmekti. Şimdi çoğunuzun aklına Tamagotchi denen küçük sanal hayvanlar gelebilir, ancak Creatures adlı oyundaki Norn isimli yaratıklar onların aksine oldukça karmaşık bir yapıya



sahipler. Bir Tamagotchi devamlı ilgi gösterilmezse varlığını sürdüremez, fakat gerçek anlamdaki yapay yaşam formları sürekli öğrenirler ve hayatlarını sizin etkiniz olmadan da sürdürebilirler. Oldukça karmaşık bir yapıları, hatta herbirinin kendine has bir DNA kodlaması vardır. Çok ilginç, ama bunun günlük hayata ne gibi bir faydası olabilir? Öncelikle, başta oyunlar olmak üzere, her tür bilgisayar yazılımı tamamen farklı bir boyut kazanacaktır, öğrenen ve hatalarını düzelten bir



işletim sistemi istemez misiniz? Diğer kullanım alanları ise pek hayırlı olmayabilir, örnek olarak Terminator filminin gerçeğe dönüştüğünü düşünün. İşte ilkine olan yoğun ilgiden etkilenen yapımcı şirket Cyberlife çok



yakında oyunun ikincisini piyasaya sürecek, ancak bu defa oyun çok daha detaylı olacak. Sadece muhteşem grafiklerden bahsetmiyorum, ikinci oyun daha fazla türde canlı içeriyor. Üstelik başta Norn olmak üzere, tüm bu canlıların genetik ve fiziksel yapıları bir biyoloji profesörünün çenesini düşürecek kadar detaylı hazırlanmış. İşin güzel tarafı siz tüm bunlarla genetik mühendisliği oynayabileceksiniz. Ayrıca öncekinin tersine oyunun geçtiği dünya durağan bir yer olmaktan çıkarılmış. Tam bir ekosfere sahip olan oyun dünyası korkunç derecede gerçek dünyaya benziyor. Oyunun Beta versiyonu doğrusu beni oldukça etkiledi, tam versiyonu sabırsızlıkla bekliyorum, bu sonbahar piyasada olacak.

Empire Earth ile Age of Empires Kapışacak!

Ne rakibi, kime rakip diyenlere sabır diliyorum. Öncelikle bir soru; Age of Empires oynadınız mı? Beğendiniz mi? AOE 2 için sabırsızlanıyor musunuz? Cevap evet ise, şimdi dikkatle



dinleyin, şimdiki rakip Stainless Steel Studios adında yeni bir şirket, ancak kurucusu olan şahıs Age of Empires projesinde önemli bir rol oynamış deneyimli bir programcı. Daha da önemlisi şu an üzerinde çalıştıkları oyun olan Empire Earth hızla tamamlanıyor. Peki bu oyun kime rakip olabilir, tabii ki AOE 2 ve benzeri RTS oyunlarına, üstelik oldukça ciddi bir rakip olma potansiyeli var. Nedenine gelince, AOE, RTS oyunları içinde en uzun tarihi süreci kapsayan oyundu. Dört tarihi devir boyunca uygarlığınızı ayakta tutmaya çalışıyordunuz. Empire Earth ise bu süreyi biraz daha geniş kapsamlı ele alıyor, oyunda işlenen tarihi süreç 500 bin yıllık bir dönemi içeriyor! Taş Devri ile kurmaya başladığınız uygarlığınızı 25.yüzyıla ulaştırmak için çabalıyor, bu ara-

ER HABERLER HABE

Starsiege Tribes Ortalığı Şenlendirecek

Doom tarzı oyunların en güzel yanı Net üzerinde yapılan karşılaşmalardır. Ne var ki bir süre sonra etrafta koşup milleti temizlemek sıkıcı olmaya başlar. Bunun en iyi ilacı belli görevleri karşılıklı gruplar halinde oynadığınız takım oyunlarıdır. Bu gibi oyunlarda yaşanan en büyük problem takım elemanları arasındaki iletişimsizliktir. Ancak şimdilerde pek çok şirket yeni oyunlarında özellikle bu konuya eğiliyor. Bunlardan en ilginci ise, hali hazırda Dynamix tarafından geliştirilmekte olan Starsiege Tribes. İsim yabancı gelmeyebilir, bu çok doğal. Çünkü Tribes bu sonbahar aynı zamanlarda çıkması planlanan ve Earthsiege serilerinin bir devamı olan Starsiege adlı Mech simulasyonuyla aynı Engine'i ve konuyu paylaşıyor. Fakat Tribes senaryosunu oluşturan olaylar bin yıl daha sonra geçiyor.





FTL motorunu icat eden insanoğlu galaksiye yayılmaya başlar, bu arada da çeşitli fraksiyonlara ayrılır. Tribes adı verilen bu fraksiyonlar devamlı kendi aralarında bir savaş içindedirler. Fakat eski Herc şasilerini kullanmayı bırakmış, yerine hafif gövde zırhlarını getirmişlerdir. Bu durumda, oyun genel anlamda bir FPS olacak demektir, ancak hafif hava ve kara araçları da oyunda önemli bir yer işgal edecekler. Oyunun Multi-player ağırlıklı olması planlanıyor, burada anahtar sözcük iletişim. Tribes, takım elemanlarının çok detaylı taktik alışverişinde bulunmalarına imkan sağlayan bir haberleşme arabirimi içerecek, bu sayede uzun mesajlar yazmadan, sözlü ve işaretli olarak haberleşmek mümkün olacak. Takım komutanları birimlere detaylı emirler verebilecek, ayrıca onlara izlenecek rotayı bildirebilecekler. Harita büyüklükleri dikkate alınırsa bu oldukça gerekli, ortalama bir haritayı baştan başa koşarak geçmek yarım saat kadar sürebiliyor çünkü. Ayrıca olaylar sadece açıkta değil, her tür bina ve aracın içinde de devam ediyor, en güzel yanı bu geçişlerin kesintisiz gerçekleşmesi. Pentium 200 işlemci ve 3D grafik kartının yanında bir de hızlı Net bağlantınız varsa, bu sonbahar sizin için neşeli geçebilir.

da da on iki ana tarihi dönemden geçiyorsunuz. Tabii isterseniz bu sürecin küçük bir kısmını kapsayan bir oyun da oynayabilirsiniz, hatta uygarlığınızın anahatlarını istediğiniz biçimde bile belirleyebilirsiniz. Ancak 500 bin yıl boyunca asker üretip savaşacağınızı sanmayın sakın, çünkü askeri yenilgi ve istila dışında pek çok tehdit uygarlığınızı sarsabilir. Mesela doğal afetler, depremler, volkanlar, sonra dini ve siyasal sebeplerle çıkabilecek çeşitli iç karışıklıklar, kültürel değişim sonucu meydana gelebilecek büyük devrimler, korkunç ekonomik krizler, kara veba ve benzer salgın hastalıklar, daha devam edeyim mi? Haritadaki diğer medeniyetler de benzer sebeplerle yok olabilirler, ancak hiç beklemediğiniz anda farklı bir yerde tekrar ortaya çıkabilirler. Savaşmak istemiyorsanız, rakiplerinizi ekonomik alanda yenin ve onları size bağımlı hale getirin, para hep en güçlü silah olmuştur. Tabii siyasal zaferler de kazanabilirsiniz, anlaşmalar yapmak ve dostluklar kurmak her zaman mümkündür. Oyunun işte böyle geniş ve detaylı bir yapısı olacak. Haritalar ise grafik açıdan oldukça güzel görünüyorlar, tahminen benzer oyunlardan dört ile sekiz kat daha geniş olabilecekler. Çıkış tarihi belli değil, ama 1999 başına yetişebilir.



HABERLER HABERLER

X-COM Alliance ile Yeniden!

Microprose firması X-COM serilerini bitirmeye pek de niyetli görünmüyor. Nitekim serinin dördüncü oyunu bir uçuş simulasyonu iken, beşincisinde tekrar taktik savaş tarzına geri dönülüyor. Ancak küçük bir değişiklik yapılmış, bu sefer komutan olarak ateşin sıcaklığından uzakta rahat koltuğunuzdan adamlarınıza komuta etmeyeceksiniz. Artık doğrudan savaş meydanına girip üzerinize düşeni yapma zamanı geldi. Evet, doğru tahmin ettiniz, Microprose bu defa X-COM: Alliance ile tam bir FPS yapıyor. Konu ilk oyunun ardından geçiyor. Yıl 2026, ilk Alien savaşından yaklaşık 25 yıl sonrası, tam donanımlı bir X-COM birliği Mars üzerindeki Cydonia bölgesinde bulunan ve ilk savaşın sonunda pasifize edilen, terkedilmiş Alien üssüne doğru yola çıkar. Bu yolculuğun amacı üssün kalıntılarını daha yakından incelemek ve o dönemde gözden kaçmış teknolojileri açığa çıkarmaktır. Fakat sanılanın aksine üs kısmen de olsa hala çalışır durumdadır, özellikle de Mars yörüngesinde bulunan yıldız geçidi kullanıma hazırdır. X-COM keşif gemisi farkında olmadan bu boyut kapısına yaklaşır ve mürettebat kendini bir anda 60 ışık yılı uzaktaki bir sistemde bulur. Tabii esas kötü haber daha sonra gelecektir, ulaştıkları bu bölgede büyük bir savaş yaşanmaktadır. Görünen o ki dünyaya saldıran Alien güçleri burada da iş başındadırlar ve Ascidian isimli bir ırkla savaşmaktadırlar. Geri dönmek için tek çarelerinin Ascidian ırkı ile işbirliği yapmak olduğunu gören X-COM askerleri mecburen bu savaşa katılırlar. Takriben onbeş görev sürecek olan oyunda, eskiden olduğu gibi adamlarınızı seçip takımınızı kuracak, onları en iyi malzemeyle donatıp, hep birlikte savaş alanına gireceksiniz. Takımınızda dört kişiye kadar asker bulunabilecek, sizden onlara gerçek zamanda komuta etmeniz ve ayrıca aktif olarak çatışmaya katılmanız beklenecek. Oyunun genel grafik yapısına gelince, burada fazla söze gerek yok, oyunda Unreal Engine kullanıldığını söylemek sanırım yeterli olacaktır. Tabii bunun anlamı birazcık canavar bir sistem gerekeceği, bu oyun da sonbaharda piyasada olacak.





Combat Flight Simulator

Microsoft tarafından hazırlanan Flight Simulator serileri PC oyunları tarihindeki en başarılı sivil havacılık oyunlarıdır. Ancak eğer sivil havacılık dilinden anlamıyorsanız ve uçağınız basit bir Cessna olmasına rağmen parmağınız boyuna ateş tuşuna gidiyorsa, güzel bir yaz akşamı yapılan sakin bir uçuş sizi hayli sıkabilir. Bu durumda ya Cessna'yı makineli topla donatırsınız ya da savaş oyunlarından birini alırsınız. Ancak Microsoft paranızı başka şirketlerin oyunlarına harcamanıza oldukça bozulabilir, hele böyle bir sürü savaş oyunu piyasaya çıkmaya hazırlanırken kimse adamların oturup bu acı manzarayı sessizce seyretmesini bekleyemez. İşte Microsoft programcıları sizi büyük bir külfetten (!) kurtarmak için oturup Combat Flight Simulator diye bir oyun yazmaya başlamışlar, hem de oldukça iddialılar. Öncelikle uçuş dinamiklerinin tümünün en iyisi olduğunu bildiriyorlar. Oyunda İkinci Savaş'ın belli başlı müttefik ve Alman uçaklarına gerçek modellere sadık kalınarak yer veriliyor. Sonra sıra haritalarda tabii, Avrupa ve İngiltere'nin büyük bir kısmı o zamanın haritalarına bakılarak modellenmiş. Yapay zekaya gelince, karşınızda farklı tarzlarda uçan ve duruma göre uçağının kabiliyetlerinden faydalanan pilotlar bulacaksınız. Oyunda savaşın iki ayrı dönemini konu alan ve her biri 18 görev içeren 2 Campaign, bunun yanında da pek çok bağımsız görev bulunacak. Fakat birşey daha var, hani şu Cessna'yı silahlandırıp New York kentini bombalama olayı var ya, işte burada o da gerçek oluyor. Eğer elinizde sivil Flight Simulator oyunları varsa, bunlarda bulunan uçak ve haritaları kullanarak görevler inşa etmeniz mümkün olacak. Canınız isterse bir 747'yi top ve bombayla doldurup Chicago'yu bombalamaya gidin, oyun bu uçakları ve onlarda yaptığınız değişiklikleri derhal algılayacak, uçuş dinamiklerini buna uygun olarak değiştirecektir. Ne diyelim, şu ana dek yaptıkları mükemmel oyunlara bakılırsa Microsoft için bu iş pek zor olmasa gerek, ah bir de düzgün bir işletim sistemi yazmayı becerebilseler!





Indiana Jones and the Infernal Machine

Ne yalan söyleyeyim, asla Tomb Raider'a ısınamadım, plaj kıyafeti giymiş bir hatun ne halt etmeye antik kalıntılarda koşturuyor, nereden gelmiş, niye iki ayaklı olanları dururken gariban hayvanlara ateş ediyor, hepsinden önemlisi kimdir ve necidir? Yapılacak iş antik şehirlerin sırrını çözmekse eğer, ben bu konuda tek yetkili kahraman tanırım, Indiana Jones! Şapkası ve kamçısıyla maceradan maceraya koşan sevimli profesörümüz, Lucas Arts tarafından tekrar göreve çağrılıyor. Indiana Jones and The Infernal Machine isimli bu yeni macera 1998 yılının ikinci yarısında raflarda olacak. Tabii şimdi çoğunuz Lara ile Indy arasında nasıl bir rekabet olabilir sorusuna takılabilirsiniz, ne de olsa Indiana Jones oyunları hep Adventure tarzıdır. Ancak bu defa durum farklı, bu yeni oyun tamamen Tomb Raider tarzında hazırlanıyor. Indy dışarıdan görülerek kontrol edilecek ve tıpkı Lara gibi her türlü akrobatik hareketi yaparak araştırmasını sürdürecek. Hatta







Lara'nın yapamayacaklarını da yapabilir, çünkü taşıdığı kamçı uçurumları geçmekten tutun da, düşmanın elindeki silahı düşürmeye kadar pek çok işe yarayabiliyor. Konu kısaca şöyle: Indy bu defa Nazi ajanlarına karşı değil, antik bir boyut kapısının parçalarını araştıran Sovyet casuslarına karşı savaşıyor. Olayların geçtiği 1947 yılı soğuk savaş döneminin başladığı tarihlere rastlıyor. CIA ajanları profesörümüzü Sovyet bilimadamlarının efsanevi Babil Kulesi kalıntılarında araştırmalar yaparken tarih öncesinden kalan bu boyut kapısını çalıştırabilirse, Batı devletlerini zor durumda bırakacak bir güce kavuşabilecekleri yolunda uyarıyor. Bunun üzerine Indy hemen olaya karışıyor ve ardından amansız bir yarış başlıyor. Cihazın parçaları pek çok harabeye gizlenmiş olduğundan yerlerini bulmak ve güvenceye almak oldukça zor olacaktır. Ayrıca oyunda azgın bir nehirde sürüklenen bir saldan tutun da, çölde kovalamaca oynayan arazi araçlarına dek pek çok farklı bölüm de yer alacak. Oyunu yapan şirketin Lucas Arts olduğu gözönüne alınırsa, oldukça sağlam ve zevkli bir yapım olması muhtemel demektir, neşeyle duyurulur.

Tribal Lore Geliyor, Büyü Kitaplarını Hazırlayın!



Durun tahmin edeyim, Real-Time strateji seviyorsunuz değil mi? Ama artık tank üretmek ve üs basmaktan fenalıklar geldi; daha farklı, daha derin bir atmosfere sahip, gizemli, adeta sihirli bir oyun için klavyenizi yemeye razısınız! O halde şimdi vereceğim haber sizi masraf ve hazımsızlıktan kurtaracaktır. Tanınmış bir şirket olan Gremlin, şu aralar Tribal Lore isimli yeni bir oyun üzerinde çalışıyor, neredeyse bitme aşamasında olan bu oyunu benzer binlerce RTS arasından sıyıran pek çok özellik var. Öncelikle Tribal Lore çok eski bir çağda geçiyor, ancak hemen Warcraft serileri aklınıza gelmesin, çünkü Lore tam dört bambaşka ırk içeriyor, aralarında insan ve Orclar yok. Mistik Kelt uygarlıklarının atmosferini taşıyan oyun herşeyden önce 3D bir grafik yapısına sahip, bu açıdan Myth ile benzerlik gösterdiği söylenebilir. Oyundaki ırklar büyü gücünden korkunç bir biçimde faydalanıyorlar, çeşitli yapı ve birimlerle doğadan çekilen bu güç yeryüzünü şekillendirmek için bile kullanılabiliyor, tabii büyücüleriniz vasıtasıyla. Ancak bir ırk büyü konusuna ağırlık verirken, bir diğeri geleneksel anlamda savaşı yeğliyor, öçbür ırk ise suikast ve sabotaj konusunda uzmanlaşıyor. Şatolardan tapınaklara her tür yapıya yer verilen oyunun en belirgin yanı yapay zekanın gelişmişliği. Campaign ya da tek görev oynarken bilgisayar kontrolündeki ırklar kendi yeteneklerine uygun stratejiler geliştirecek, ayrıca sizin tavırlarınızı hesaba katarak devamlı düzeltmelerde bulunacaklar. Bence bu özellik sürekli aynı noktaya tank yollayan yapay aptallarla kapışmaktan bıkanlara ilaç gibi gelecektir. Bunun dışında, oyun dört kişiye kadar Multi-player desteği sağlayacak, ayrıca belki de görebileceğiniz en detaylı haritalara sahip oyun olma özelliğini taşıyacak. Sonuç olarak, Tribal Lore RTS kurallarında bir hayli değişiklik yapabilir.



DREAMS

Düşlerden gerçeğe. Piyasa değeri 20 $ olan Dreams adlı oyunu, hem de Türkçe versiyonunun ilk CD'sini Level'ın Eylül sayısının yanında ücretsiz olarak aldın. Seçiminden dolayı seni tebrik ediyorum.

Level doğduğu zaman Türkiye'de bir şeylerin değişeceği belliydi. Tamam belki enflasyonu indiremedik, ama karşı gelmeyi başardık. Tabii ki senin yardımınla arkadaşım. Evet sen. Emeklerimizi boşa çıkarmadın ve bizi yanlız bırakmadın. Neyse, Türkiye'de ilk defa bir oyun dergisi içinde oynanabilir oyun demoları, Patch'ler, Shareware'ler ve daha neler neler bulunan CD'ler verdik. Kasım '97'de bir ilk daha gerçekleşti ve ilk Türk yapımı Adventure olan Dedektif Fırtına'yı, ardından Şubat '98'de İstanbul Efsaneleri'ni verdik.



İşte bu aylarda Raks çoook ünlü Cryo şirketinin bir oyununu Türkiye'ye getirdi. Getirmekle kalmadı, Türkçe'ye de çevirdi. Her ne kadar Tomb Raider'ın elde ettiği başarıya dayanarak çıkarılmış bir oyun gibi görünse de, orijinal konusu ile yeri apayrı.

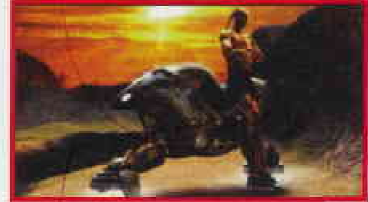
Bir İlk, Bir İlk Daha...

Geçen ay Eylül sayısı için bir sürprizimiz olduğunu duyurmuş ve ay boyunca ser verip sır vermemiştik. İşte zamanı geldi ve Dreams'in ilk CD' sini verdik. Sıra geldi oyunu kısaca tanıtmaya. Oyun rüyalar içerisinde geçiyor. Rüyaların sınırsız olma özelliği ve her an her şey olabilme ihtimali bu oyunu da sınır tanımaz hale getiriyor. Her an uçabilir ve rakiplerinize uçan tekme ile girebilirsiniz. Eşyaları dokunmadan alabilir ve dünya üzerindeki fizik kurallarına aykırı olarak özgür bir şekilde hareket edebilirsiniz. Eh tabii sıra geldi oyunun zevkli noktasına. Tüm bunları oynarken kesinlikle İngilizce bilmenize gerek yok. Oyunda kötü bir rahip rüya pınarını ve düşlerin gücünü kullanarak, hem düşler hem de dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Ee tabii ki hemen her oyunda olduğu gibi, sizin göreviniz de bu kötü rahibi durdurmak. Oyunda rüyaların sınırsızlığından faydalanarak rakiplerinize karşı gelebilirsiniz. Oyun içerisinde uçmak veya başkalarının düşüncülerini kontrol etmek gibi yetenekleriniz var, ne de olsa rüya görüyorsunuz. Bu güçleri elde etmek için önce onları bulmanız gerekli. Sağ altta bulunan kürenin mavi tarafı rüya yeteneklerinizi, kırmızı bölümü de enerjinizi temsil ediyor. Aradaki çizgiden de nefesinizin yeterliliğini takip edebilirsiniz.



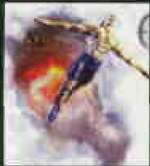
Oynamak Lazım

Oyunda çeşitli karakterlerle karşılaşıyorsunuz. Bunların içinde en kötü gülenler düşman ve onları bir şekilde öldürmeniz gerekli. Bunlar haricinde, küçük cinvari yaratıklar iyi güçleri temsil ediyor ve bunların her rengi size çeşitli konularda yardımcı olmak için orada bulunuyor. Oyun şu an için çok kuvvetli bir sistem istemiyor. Ama MMX veya 3D hızlandırıcılı bir kart ile oyunun daha güzel, yaşamın daha anlamlı olacağını söyleyebilirim.



Kurulum

Windows 9X oyunu olmasından dolayı kurulumda herhangi bir sorunla karşılaşılmıyor. CD içerisindeki Kur ya da Setup dosyasına çift tıklayarak kurulum işlemini başlatabilirsiniz. Oyun direkt olarak tanımlı olan dizine kuruluyor ve sorunsuz bir şekilde çalışıyor. Dreams için tek kelimeyle "mistik" diyebiliriz. Oynamak kesinlikle vakit kaybı olmayacak. Önümüzdeki ay tam çözümünde buluşmak dileğiyle.



YAZAR	: Phantom				
FİRMA/TÜR	: CRYO/ Action				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 80 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 1 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	3Dfx -D3D - Joystick			LEVEL CD	:

GENEL PUAN 9





Doğduğunda minicik, küçücük tek disketlik sevimli bir oyundun. Görmeyeli bayağı büyümüş, serpilmiş koskoca bir CD'lik yakışıklı/güzel (bayanlar alınmasınlar diye) olmuşsun. Agucuk gugucuk???

Bilgisayarımla oynadığım ilk oyun Test Drive 2'ydi. Ablam oyun oynamamdan rahatsız oluyordu. Ama aslında onun beğendiği türde bir oyun olmadığı için sinirlenlyor ve beni de oyun oynarken rahatsız ediyordu. Artık tek bir çözüm kalmıştı. Bilgisayarı ona teslim etmek pahasına da olsa, onun seveceği sevimli bir oyun almalıydım. Ne de olsa huzurlu, rahat ve mutlu bir hayat için bilgisayarımı feda edebilirdim. Ablamın ilacını almak üzere



eczane, öhö öhö pardon bilgisayarcıya gittim. İşte Micro Machines V3'ün dedesiyle o zaman tanıştım. Eve gelir gelmez oyunu kurdum ve oynamaya başladım. Gerçi amacımı gerçekleştirmiştim, ama bir sorun vardı. Araba yarışı hastası olan ben, bu yarışa da sarmıştım. Artık hayatım cehenneme dönmüştü. Artık okuldan dönerken







ablamın evde olmaması için dua eder olmuştum. Üzerimde dikta yönetimi kuran ve beni her geçen gün ezen ablamın istediği her şeyi yapmak zorundaydım. Tek amaç bir kez de olsa Micro Machines oynamaktı. Her neyse o zamandan bugüne kadar çok uzun süre geçti. Ablam artık Shoot em Up oynuyor. Arada sırada korksa da. Bense halen Micro Machines oynuyorum, ama bu sefer V3.

Motor Isıtalım Bakalım

Micro Machines V3 bayağı sağlam olmalıydı. Ne de olsa 1998 tarihli bir oyundu ve zamanın hemen tüm gereklerini yerine getiriyordu. Multiplayer, 3Dfx Voodoo, MMX, Directx 5.0, dijital ve analog joystick destekleri vardı. En azından grafikler mükemmele yakın olmalıydı. Ama hayal kırıklığına uğradım. Çünkü Voodoo2 kullanarak çalıştırmama rağmen, grafikler hiç de iç açıcı değildi. Arabalar ve parkurlardaki ekstra şeyler üç boyutlu görünüyordu. En azından üç boyutlu görünmeye çalışıyorlardı. Bu versiyonda öncekilere göre köklü herhangi bir değişiklik yapılmamış. Zamanın gereği olan birkaç eklenti yapılmış o kadar. Tabii ki bu eklentiler zaten oldukça sevimli olan bu oyunu daha çekici hale getirmiş.

Karga Bakışı

Eski dostlar zorlu parkurlarda sizler için ölümüne yarışmak için hazır bekliyor: Şişko Walter, Cool Spider, Jethro Tull, Punk Jade, Fırlama Dwayne (kendisi benim favorimdir), seksi Cherry, Chen ve Bonnie. Yarışlar başlamadan önce bu arkadaşlardan birini şoför olarak seçmeniz gerekli. İsteğe bağlı olarak kendi isminizi vererek bu karakteri kaydedebilirsiniz. Ama isim verme konusunda yine harf tablosu kullanılmış. Daha sonra karakterinizin başarısını istatistik tablolarından izleyebilirsiniz. Ana menüde Driving School, 1 Player, Multiplayer, Team, Network, Party Play ve Stats seçenekleri var. Yarışlara geçmeden önce Driving School'a gitmenizde ve dersleri eksiksiz olarak takip etmenizde fayda görüyorum ben. Ama illaki ben yollarda pişeceğim, hatta az pişmiş sevmem, çok pişmiş olmuş derseniz siz bilirsiniz. Dersleri Cherry adındaki sarışın arkadaşımız veriyor. Ama tatlı olduğuna bakmayın. Türkiye'deki direksiyon dersleri bu kadar titiz ve zor olsaydı, kesinlikle kaza olmazdı. Nerede o günler mirim...

Pistte Dosya Var

Bu bir araba yarışı, fakat ne bir ralli, ne de bir formula yarışı. Bu oyuncak arabaların yarışı. Pistler de tabii ki arabalara uygun olarak yapılmış. Polis arabasından tutun (tutun tutun çekinmeyin) tanka, hatta su motoruna kadar toplam otuz iki değişik araç kullanabilirsiniz. Çocukluğumuzda oynadığımız gibi, bazen bir kahvaltı masası, bazen sahilde (deniz, kum, güneş, kızlar ah aaaah. Bu



sene tatile gidemeyeceğim de ...), bazen bahçede vs. Oyunda kırk sekiz ayrı pist bulunuyor. Ama bu sayıya pistlerin değişik versiyonları ile ulaşılıyor. Life on The Edge ile tehlikelerle dolu bir kahvaltı masasında yarışırken, süreye karşı yarışıp, gayet sevimli, hatta iştah açıcı bir masa üzerinde en iyi zamanı yapmak için uğraşabilirsiniz. Temelde yedi ayrı pist var (okul, bahçe, bilardo salonu, sahil, kahvaltı masası, kimya laboratuvarı ve restoran). Tabii pistlerdeki engeller de arabalara uygun boyutlarda kullanılmış. Son sürat giderken bir süt birikintisi üzerinde kayarak masadan düşebilirsiniz. Bunun haricinde bilardo topları, iskambil kağıtları, ütü masası, yapıştırıcı ve daha aklınıza gelebilecek neler neler. Bir saniye düşünün. Hesap makinesinden bir rampa yapılabileceği aklınızdan geçti mi? Yaa, size söylemiştim. Eğer çok okuyan değil, Chip okuyan biliyorsa, sadece eğlendiren değil, aynı zamanda düşündüren Level. He He Her Neys... Son noktayı ben koydum. Sonuçta Chip de bizim kardeş dergimiz. Onları da seviyoruz. Ayrıca oyuna birkaç sürpriz araç da eklenmiş. Bunlar sizi ne kadar mutlu ederse, rakiplerinizi de o derecede üzecek, bundan emin olabilirsiniz. Kıskaç'ı kullanarak önünüzdeki arabayı alıp arkanıza atabilir, tank kullanarak yerlere mayın yerleştirebilir ve ekstra Power Up'lar alabilirsiniz.



Araba Kullanmak Zordur

1 Player seçeneğinde bir ya da dört rakibe karşı yarışabilirsiniz. Takdir edersiniz ki, 1 Player modu olmasından dolayı rakipleriniz bilgisayar tarafından yönetilecektir. Eğer zamana karşı yarışmak isterseniz yapabileceğim bir şey yok. Bir su birikintisi yanındaki ağaç ka-



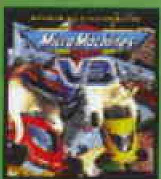
dar yalnızsınız. Zorlu parkurlarda önden gidip yolları açacak bir arkadaşınız bile yok. Tabii bir de iyi yanı var, kimse sizden kazandığınız Prize Car'ları istemeyecek. Bu arabaları sadece Party Play içerisinde bulunan Keepsies seçeneğinde kullanabiliyorsunuz. Head To Head ve Challange yarışları hakkında size söylemek zorunda olduğuğumuz kötü bir haber var. Yarışı kazanana kadar o parkuru tekrar etmek zorundasınız. Yani diğer parkurlara geçemiyorsunuz. Daha bitmedi... Kazanamadığınız her yarış için de birer hakkınızı kaybediyorsunuz ve toplam üç hakkınız var.

Multiplayer desteği olan bu oyunu Network üzerinden sekiz kişi oynayabilir ve bunun için sadece bir tane CD yeterli. Bir bilgisayar üzerinden de altı kişiye kadar oynanabiliyormuş. Valla ben bilmem onların yalancısıyım. Çünkü denemeye fırsatım olmadı. Ama içinizden biri dener de, emin olursa bana haber vermesini isterim. Benim ilgimi çeken özelliklerden biri de Party Play. Burada yarışmacılar sırayla yarışıyorlar. Buradaki amaç en iyi zamanı elde etmek. Parkur ve araba seçimi yaptıktan sonra karakterleri seçin ve sıranızı bekleyin. Siz yarışırken o zamana kadar en iyi dereceyi yapan arabanın gölgesi de parkur üzerinde görülüyor. Bu sayede birinciye göre ne durumda olduğunuzu görebiliyorsunuz.

Son İsteğim

Bir klasiğin devamı olan bu oyun özellikle grafik açısından daha iyi olabilirdi diye düşünüyorum. Efektler oldukça iyi. Kesinlikle oynarken zevk alınabilecek bir oyun. Tavsiye ederim.

GENEL PUAN 9



YAZAR	: Phantom				
FİRMA/TÜR	: Codemasters / Yarış				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 70 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 8 kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	3Dfx, D3D, Joystick			LEVEL CD	: Eylül /98

Black Dahlia
An Occult Mystery

Rekor! Rekor! Rekor! BİR Oyun ve SEKİZ CD

Kasım 1941. Amerika 2. Dünya Savaşı'nın eşiğinde. Gerginlik had safhada, bu da yetmiyormuş gibi seri cinayetler işleyen bir psikopat Cleveland sokaklarına hükmediyor. Şehrin dört bir yanına dağılmış cesetler hem polis hem de vatandaşları korku içinde bırakıyor. Özel ajan olarak göreviniz Naziler'in varlığını araştırmak ve meydana gelen olayların "Torso Killer" dosyasıyla bağlantısını ortaya çıkarmak.

8 CD'den oluşan Black Dahlia, Take 2 şirketi tarafından hazırlanmış yeni bir Adventure. Ona, geçmişte pek çok örneğini gördüğünüz CD zengini, konu ve bulmaca kıtı oyunlara hiç benzemeyen kaliteli bir interaktif film gözüyle bakabilirsiniz.

Kendi gözünüzden seyredeceğiniz macera size 360 derecelik bakış açısı sağlıyor. Oyunun yarattığı üç boyutlu dünya iki kıta üzerinde yetmiş farklı mekana uzanıyor. Tüm detayların özenle araştırıldığı, gerçek olayların etrafında dönen senaryo, birbirinden zor sayısız bulmaca içeriyor.

Black Dahlia, ismini katili hâlâ gün ışığına *çıkmamış bir cinayet dosyasından* alıyor. 1941 Los Angeles'ında o yıllarda ün kazanan aktristlerden Elizabeth Short'un cesedi boş bir arsada bulundu. Kadın önce işkence görmüş, daha sonra da parçalara ayrılmıştı. Elizabeth, Black Dahlia ismiyle ünlenmesini simsiyah *giysilerle oynadığı rol sonrasında ona bu* adı veren gazetecilere borçluydu. Polis, Cleveland'da son yıllarda benzer yöntemlerle işlenen cinayetlerden aynı kişiyi sorumlu tuttu.

TAM ÇÖZÜM:

Maceraya Jim Pearson olarak ofisinizde başlayacaksınız. İlk olarak inceleyebileceğiniz herşeyi inceleyin. Masanızın sağ çekmecesindeki not defterini uzaklaştırarak tabancayı alın. Tabancanın kabzasından çıkan anahtarla kitaplıktaki dolabı açın. Burada bulduklarınızı inceledikten sonra, ışıkları açın. Avizenin içinde Bag of Runes ve notları bulacaksınız. Şefiniz Mr.Sullivan'a gidin. Onunla konuşarak dosya ve sizden önceki ajanla ilgili bilgi alın. Daha sonra Herr Finster'la konuşun. Size bir kuryeden ve bir bardan söz edecek. Duvardaki kalkanı inceleyin. Dedektif Merlo'yu ofisinde ziyaret edip "Torso Killer"la ilgili sorular sorun ve dosyadan bahsedin. Masadaki kitaptan Finster'la ilgili kağıdı alın. Aynı kitapta kurye Louis Fischer'ın sabıka kayıtları da yazılı.

McGinty's Bar'a gidin. Önce barmenle, ardından da kapının solundaki ajan Winslow'la konuşun. Winslow size şüpheli Amerikalılar'la ilgili kara listeden bahsedecektir. Sullivan'a gidin ve liste ile ilgili sorular sorun. Pensky'nin notları, Finster'ın telefon numarası ile şefinizden alacağınız bu liste Dr. Strauss'un şifreli telefon numarasını çözmenizi sağlayacaktır. Ofisinizden Museum of Natural History'i (267-404) arayın. Görevli mesajınızı ileteceğini söyledikten sonra, Finster'ın adamı Hansen'i bulmak için bara gidin. Onu orada bulamayacaksınız. Ofisinize dönün ve Dr. Helen Strauss'un notunu okuyun. Müzeye gidin.

İkinci CD

Helen'la konuşun ve ona Bag of Runes'u gösterin. Helen, parşomen notları da aldıktan sonra, tercüme için vakit isteyecektir. Bara geri dönün. George'a (sonradan gelen adam) Hansen'i sorun. Size Lou ile ilgili bilgi verecektir. Bardaki telefonun yanında Lou'nun telefonunu bulacaksınız. 267-259'u çevirerek Lou Fielding'le görüşmek istediğinizi söyleyin. Orada bu isimde birinin oturmadığını öğrendikten sonra George'la yeniden konuşun.

Müzeye geri dönün ve Helen'la konuşun. Ona Finster's Invitation'ı verin. Size göstereceği kitapta Herald'ın ofisinde gördüğünüz işaretlerle yeniden karşılaşacaksınız. Ondan babasının yarıda kalan çalışması Stained Glass Window'u göstermesini isteyin. Cam parçalarını birleştirdikten sonra bir resim elde edeceksiniz (CHEAT: LEADHEAD). Sabırla amacınıza ulaşıp masadaki infrared ışığı kullanarak isimleri okuyun. Buradan Herald isminin Harold, Finster'ın Finsterlau'nun kısaltması ve Lou'nun soyadının Fischterwald olduğunu öğreneceksiniz. Sonuncu isim ise Muhlhaven. Bara tekrar gidin. Lou Fielding'i arayın, ama bu kez Lou Fischterwald'la görüşmek istediğinizi belirtin. Size onun Raven Room'da olduğunu söyleyecekler. Oraya gidin ve zile basarak sizi Finster'ın gönderdiğini söyleyin. Lou'nun Mission'da olduğunu öğreneceksiniz. Girişte masanın ayağının yanında bir kağıt parçası bulacaksınız. Kağıdı okuyarak Mission'ın adresini öğrenin ve oraya gidin. Ernie'yle konuşun ve Lou'yla ilgili bilgi isteyin. Bu geveze adam size bir resim gösterecek, ama vermeyecektir. Müzede Helen'la tekrar konuşursanız, parşomenleri tercüme ettiğini göreceksiniz. Raven Room'a geri döndüğünüzde Louie'yle hararetli bir tartışma yapacaksınız. Mission'a gidin ve Ernie'yi başınızdan atın. Ardından da yerdeki çantayı karıştırın. Sağ alttaki resmi almak için üzerindeki ıvır zıvırı uzaklaştırın. Merylo'nun ofisine gidin ve ona ele geçirdiğiniz resmi gösterin. Raven Room'da Lou'yu tekrar bulun. Resmi ona da gösterirseniz panik olacak ve güvenli bir yerde sizinle konuşmak isteyecektir.

Uzunca bir kovalamacanın ardından kendinizi büyük bir binada bulacaksınız.

Bu noktada oyunu save etmekte fayda var. Hızla sağa yönelin ve sandığın üzerindeki şişeyi alın. Kovaladığınız adam sesi duyup ortaya çıkacak. Onu öldürün ve üzerini arayın. Cleveland Hotel'den alınmış Muhlhaven yazılı kibrit kutusunu alın. Binayı terk etmek üzereyken, kurye size bir kutu getirecektir. Kutudan çıkacaklara mideniz hazırlasanız iyi olur.

Üçüncü CD

Torso Killer'la ilgili bir kabus göreceksiniz. Meryio ofisinize gelip sizi uyandıracak. Onunla işbirliği yapın ve tüm bilginizi paylaşın. Ofisinizi terk ettiğinde masanızın üzerindeki gazeteyi okuyun. Buradaki fotoğrafta rüyalarınıza giren Torso Killer yer alıyor. Sullivan'la konuştuktan sonra Hotel Cleveland'ın yolunu tutun. Resepsiyonistle konuşun. Ondan bilgi alamayacaksınız. Girişteki telefonu kullanarak kibrit kutusunun arkasındaki numarayı arayın. Muhlhaven taklidi yapın ve gazetenizin neden getirilmediğini sorun. Gazeteyi götüren çocuğun ardından asansöre binin ve onu Muhlhaven'in odasına kadar takip edin. Temizlikçi kadının getirdiği el arabasını diğer kapıya itin ve arabadan bıçağı alın. Bıçak kapının üzerindeki kapağı açıp içeri girmenizi sağlayacaktır. Dolabı açmayı deneyin. Özel bir anahtara ihtiyacınız var. Yatağın yanındaki kavanozu karıştırın ve odanın yedek anahtarını alın. Kavanozun içine bir kez daha baktığınızda, yaklaşan ayak sesleri duyacaksınız. Odaya giren adamlar uzaklaştıktan sonra aynı yere yeniden bakın ve bu kez fotoğrafı alın.

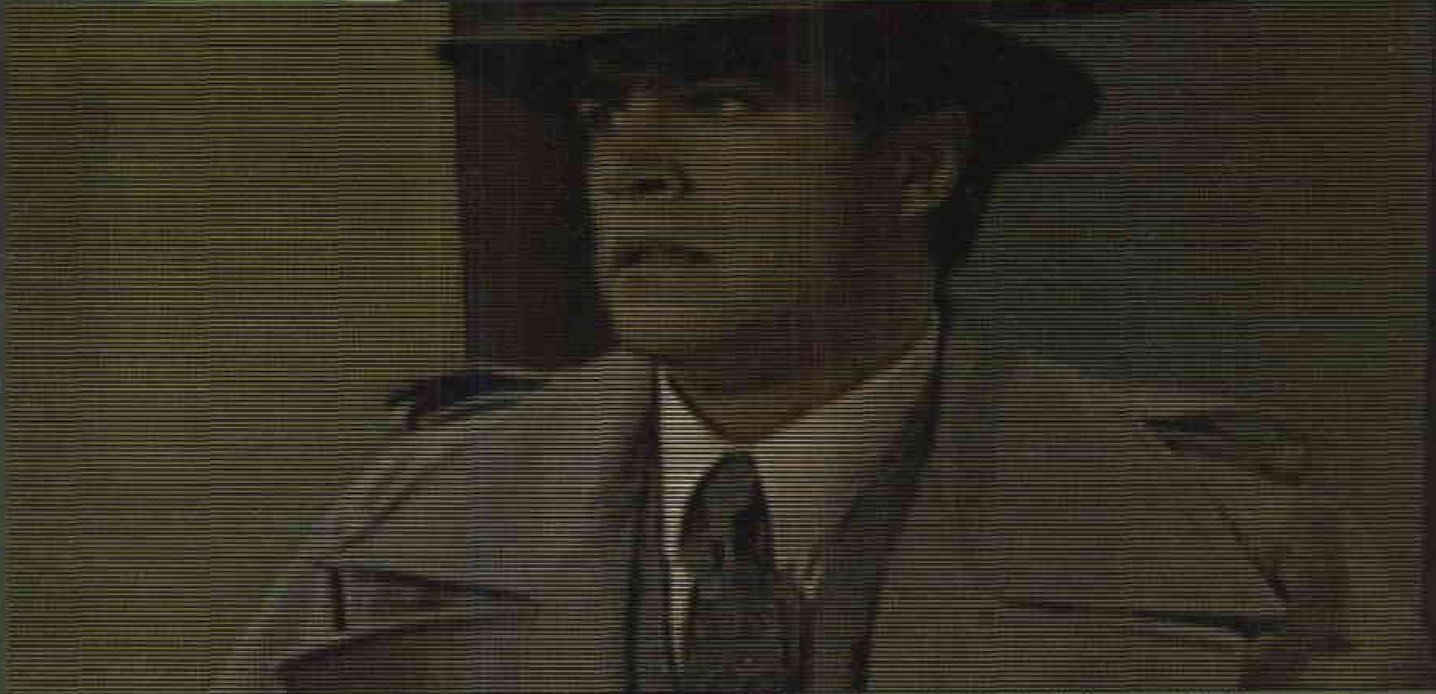
Louie's Loft'a gidin. Yürürken yerdeki tahtaların gıcırdadığını duyacaksınız. Parkelerden biri gevşek. Onu çıkarın ve Lockbox'ı alın. Yerdeki süpürgeyi kullanarak ocağın önündeki külleri süpürün. Oyukların farkına vardıktan sonra yeni bir kabus daha başlayacak.

Daha sonra Lockbox'ı açmaya çalışın. Soldaki lambayı saat yönünde çevirin. Küçük pencereyi içeri itin. Bacayı aşağı çekin ve küçük pencerenin altındaki parçayı yukarı kaydırın. Değirmeni ileriye doğru çevirin. Küçük pencerenin altındaki parçayı aşağı itin. Bacayı eski yerine getirin. Değirmeni kendinize doğru hareket ettirin. Soldaki lambayı da eski yerine getirin. Büyük pencerenin altındaki büyük parçayı sola itin. Kapıyı 180 derece açın ve sol uca itin. Büyük pencerenin altındaki küçük parçayı yukarı doğru hareket ettirin. Kutu açılınca anahtarı ve yüzüğü alın (CHEAT: LOGHOUSE).

Louie's Loft'ta kilitli bir çekmeceyi yeni anahtarla açmayı deneyin. Duvardaki resim anahtarı sırayla hangi yönlere çevirmeniz gerektiğini gösterir. Resimdeki dolunay anahtarı ileri it, boş daire geri çek anlamındadır. Anahtarı itin, sola çevirin, geri çekin, iki kez sağa çevirin, tekrar itin, sola çevirin ve son olarak da ilk pozisyonuna geri getirip geri çekin (CHEAT: TURNKEY). Çekmece açılınca içinden Canine Fang'i alın. Sullivan'ın ofisine bir kez daha gidin ve geldiğiniz noktadan bahsedin. Muhlhaven'in fotoğrafını gösterin. Anlaşılan Alman ajanı Von Hess ona şantaj yapıyor. Bu kez Winslow'a gidin. Pensky'nin dosyası kasasında bulunuyor, ama size vermek istemiyor. Muhlhaven'ın kaldığı odaya geri dönün ve yüzüğü kullanarak kilitli dolabı açın. Bir rüya daha gördükten sonra, dolaptan Raven Room'a girmenize yarayacak kağıdı alın ve Winslow'a geri dönün. O sekreteriyle gönül eğlendirirken ofisini arayabilirsiniz. Aradığınız kasa kapının yanındaki resmin arkasında ve gerekli kod odadaki tabloların birinde yazılı: 19 sağa-6 sola-33 sağa (CHEAT: MASTERLOCK).

Dosyayı okuduktan sonra yerine koyun. Pensky, Sunnyvale'de. Oraya giderek odasına girin. Hemşire gittikten sonra onunla konuşmayı deneyin. O anlatırken bir rüya daha göreceksiniz. Bunlardan kurtulmak için üç parça lazım. Raven's Feather ofisinizde var ve Canine Fang'e de sahipsiniz. İhtiyacınız olan son şey, Wisdom of Dragon. Bunları topladığınızda, Pensky'e geri dönmeniz gerekecek.

Sıra geliyor Muhlhaven'ı görmek için Casino'ya gitmeye. Ondan şantajla ilgili bilgi isteyin ve Invitation'ı imzalattırın. Çünkü Raven Room'a girmek için bu kağıtta bir imza ve bir damga olması gerekiyor. Geri dönüp Pensky'le konuşun. Damga için Helen'a gidin. Size doğru damgayı verdiğini söylese de iki resim üst üste binmiş durumda. Masadaki parşomene bakıp mühürün etrafındaki yuvarlakları çevirerek doğru resmi elde etmelisiniz. Yuvarlaklara yukarıdan aşağı birden beşe kadar numaralar verirsek; 4R 1R 5R 1R 2R 1R 3R 5L 1R 2L 3L 1L 4L (R:sağ, L:sol) (CHEAT: RINGDING).



Dördüncü CD

Raven Room'a ulaştığınızda, Von Hess ve Winslow'la karşılaşacaksınız. Winslow sizi Elliot Ness'le tanıştırmaya çalışırken Von Hess de kapıya yönelecek. Onu takip etmeyi denediğinizde, koruma görevlisi yolunuzu kesecek. Onu kandırmak için arka odada solda yer alan bulaşık asansörüne ihtiyacınız olacak.Tabakları kullanın ve tepsideki



bardakları da içeri koyun. İçerdesiniz.

Karanlıkta kalınca masanın yukarısındaki ışığı açın. Yüzük, üzerinde Landulph's Shield yer alanı dışında bütün kapakları açacaktır. Önce mühürlere, ardından da parşomene göz atın. "Each Gift To Him Is Now Devoted" satırından sonraki bütün Rune'ları ikiye iki yerleştirin. Doğru sıralama, kapakları açacaktır (CHEAT: ARTHUR). Son panel açılınca kitabı alın. Pensky'e geri dönün. Onu bulamadığınız gibi, bir de size hiç oraya gelmediğini iddia edecekler.

Bu olaylardan birkaç gün sonra masanızda bir mektup bulacaksınız. Mektup Pensky'nin zoruyla Madam Cassandra tarafından yazılmış. Cassandra'nın ziyaretine gidin. Onunla konuştuktan sonra, sizi hipnotize etmesine izin vereceksiniz. Bundan sonra kendinizi acaip bir yerde buluyorsunuz. Hareket ettiğinizde, etrafınızı garip bir oda kaplıyor ve birsürü ses duyuyorsunuz. Kapı yaklaştığında, seslerin işaretli taşların doğru dizilişi hakkında ipuçları verdiğini farkedeceksiniz. Kapının sağına ve soluna taşları şu şekilde dizmelisiniz:

Sağ: Taç, Anahtar, Yılan, Yıldız, Anahtar, Kalkan, Güneş, Kuş

Sol: Kuş, Ay, Kalkan, Balık, Yılan, Kuyrukluyıldız, Taç, Balık

(CHEAT: CANCAN)

Kapı açıldığında kendinizi uzayda bulacaksınız. Burada bir gezegenden öbürüne sıçrayabiliyorsunuz. ESC'yle hipnozdan kurtulun ve gördüklerinizi Cassandra'ya anlatın. Size bir astroloji kitabı gösterecektir. Gezegenlerin numaralarını ve simgelerini aklınızda tutmanız gerekiyor. Bundan sonra Sullivan'la konuşun ve Torso Killer'ın dosyanızla bağlantısı olduğunu söyleyin. Merylo'ya giderek Torso Killer dosyasını isteyin ve delillere bakın. Merylo'ya gazetelerin delil olabileceği konusunda hak verin ve onlara göz gezdirin. Kan izlerinin her gazetede bir sayıyı açığa vurduğunu göreceksiniz. Bu rakamlar aynı zamanda hipnoz halindeyken karşınıza çıkan gezegenler arasında ne sırayla dolaşacağınızı gösteriyor. Sonuncu rakam kayıp, ama onu da Winslow biliyor. Bu sırada kurbanlardan birinin isminin Angelo Santini olduğunu öğreniyorsunuz.

Winslow'a bir kere daha gidip, Pensky, Von Hess ve gezegenlerin sırasını tamamlayacak kayıp delil hakkında bilgi isteyin. Merylo'nun bahsettiği lağım tüneline bakın. Daha sonra da Angelo'nun annesini ziyaret edin. Onunla konuşun ve gittikten sonra Angelo'nun odasının ışıklarını kapatın. Sol abajuru karıştırırken bir kağıt parçası bulacaksınız. Resimde Angelo ve Lou, Raven Room'da beraber görülüyor.

Raven Room'a gidin. Daha önce denediğimiz yol kilitli. Bu yüzden ana kapıdan girmek zorundasınız. Von Hess's Invitation'daki doğru sıralamayı bulabilirseniz açın. Bunun oyundaki en kazık bulmacalardan biri olduğunu belirtmeliyim (CHEAT: TRIANGLE).

Beşinci CD

Tapestry'ye göz atın ve polis merkezine geri dönün. Winslow, istediğiniz son delili verecektir. Cassandra'ya gidin ve ondan sizi hipnotize etmesini isteyin. Gezegenlerin doğru sırası: Saturn, Mars, Mercury, Venus, Sun, Moon, Jupiter, Earth ve Thule.

Daha sonra kendinizi Odin's Pool'da bulacaksınız. Buradaki taşları birer birer suya atarak, siz dahil bütün insanların o anda neler yaptığını göreceksiniz. Hipnozdan çıkın ve tekrar Cassandra'yla konuşun. Sizden katilin hareketlerini buradan izleyebilmek için ona ait bir eşya isteyecek. Angelo'nun annesine geri dönün ve Angelo'nun odasını iyice araştırın. Yatağın yanındaki gevşek parkeyi çıkarın. Burada, para, Pensky'nin notları ve yırtık bir kağıt bulacaksınız. Parayı Angelo'ya vererek lağım tünellerine gidin. Torso Killer'la karşılaşacak ve onu takip edeceksiniz. Labirente girince, ilk yol ayrımından sağa dönün ve dört kez ileri gidin. Sola dönün. Aynı yönde üzerinde kan lekeleri olan basınç ölçer ve borularla karşılaşana kadar ilerleyin. Bu gizli bir geçit. Bütün göstergeleri aynı rakamı (30) gösterene dek ayarlayın (CHEAT:PRESSURE). Kapı açılacaktır. Önünüze özel anahtar gerektiren bir kapı çıkacak. Bu anahtarı daha önce



Von Hess'de gördüğünüzü hatırlayın ve Winslow'a giderek ondan Von Hess'in madalyasını isteyin. Winslow, sizinle lağıma gelecek. İkinci kapıyı açın ve içeri girin. Winslow kaçacak, ama karşınıza yeni bir kapı daha çıkıyor. Yine basınç manivelaları ile karşı karşıyasınız. Sırayla 5, 4, 2, 3, 7, 5, 2. kolları çekin (CHEAT: BARBELL).

Karşınıza son bir kapı daha çıkacak, ama bunu açmak şimdilik imkansız. Üst soldaki havalandırma boşluğundan içeri bakın. Brotherhood ve Torso Killer içeride. Toplantı bittiğinde, katil elbisesini dolaba koyarken göreceksiniz. Dolabı şamdanla kilitlediğini de öğrendikten sonra, Raven Room'a geri dönün. Burada üzerinde dört adet dönen parça bulunan bir şamdan bulacaksınız. Çözüm: 4'ü iki kere aşağı (sola), 2'yi iki kere sağa (CHEAT: NIMBLE). Kutudan Talisman'ı alın ve Cassandra'nın yanına geri dönün. Sizi tekrar hipnotize ettiğinde, havuzun yanında yeni bir taş göreceksiniz. Onu suya atın ve Torso Killer'ı kapıyı açmak için kitabı kitaplığa yerleştirirken seyredin. Merylo'ya ve Raven Room'a gidin. İkinci raftaki kitabı çıkarın. Gizli bir laboratuvara gireceksiniz. Katil karşınızda duruyor. Ama kim olduğunu söyleyerek heyecanınızı kaçırmayacağım. Bu sırada bir polis gelecek ve size 2. Dünya Savaşı'nın başladığını söyleyecek.

Altıncı CD

Savaş sona erdi ve artık bir OSS subayısınız. Acaip bir kapıyı açmanız için göreve çağrılıyorsunuz. Yıllar önce Raven Room'da gördüğünüz Tapestry'e benzeyen kapının üzerinde tek gözlü tanrı Odin'in adı var. Burada, gezegenleri açık renkli tarafları yukarı gelecek şekilde düzenlemeniz gerekiyor. Hareket ettirdiğiniz her gezegen bir diğerine etki ediyor. Onları içten dışa A-G diye adlandırırsak: A ve C'yi dönüşümlü olarak çevirerek yerlerine getirin. G'yi çevirerek B'nin yerine oturmasını sağlayın. D, F ve G'yi çevirerek düzeltin. Son olarak da E ve D'yi E, D, G'yi de doğru düzenleyene kadar çevirin. (CHEAT: SUNSPOT)

Kendinizi üç kasanın yer aldığı bir odada bulacaksınız. Soldaki basınç kollarını kullanarak ilk kasayı açın:

- E-F-C-B-A-D-G-H-I-F-E
- E-D-E
- E-B-C-F-I-H-G-D-A-B-E
- E-B-A-D-G-H-E
- E-F-C-B-A-D-G-H-I-F-E
- E-B-A-D-E
- E-B-E (CHEAT:LADYBUG)



Ortadaki anahtarları doğru kilitlere yerleştirebilirseniz, ikinci kasayı da açacaksınız. Anahtar ve delikleri soldan



sağa numaralandırırsak: A-3, B-6, C-4, D-1, E-8, F-5, G-7, H-2 (CHEAT: KEYBUNCH).

Sağdaki kasayı açmak için dişlileri düzenlemelisiniz. Kolların yerleri: Aşağı, yukarı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, aşağı (CHEAT: GEAROIL). İlk ikisinde aradığınızı bulamayacaksınız, ama üçüncüde sizi bir sürpriz bekliyor. Mp göründüğünde, ona taşı verin.

Bir yıl sonra savaş suçlularını yakalamakla görevlendiriliyorsunuz. Avusturya-İsviçre sınırındaki bir manastırla ilgili önemli bulgulara sahipsiniz. Kendinizi bir şarap mahzeninde bulacaksınız. Etrafa göz attıktan sonra, merdivenlerin yukarısındaki kapıya yönelin. Kapı deliğinden baktığınızda silahlı adamlar göreceksiniz. Kuyuya giderek halatı yakalayın. Mahzeni bir kez daha araştırdığınızda, iki kol bulacaksınız. Sağdakini yukarı, soldakini aşağı hareket ettirin. Sonra sağdakini tekrar ilk yerine getirin. Artık kuyuya inebilirsiniz.

Kendinizi yeni bir labirentte bulacaksınız. En güvenli yol olarak sürekli sağı takip edin. Küçük bir Altar ve acayip bir Artifact bulacaksınız. Geçite geri dönün ve sağa yönelin. Herald's Chamber'a ulaşacaksınız. Artifact'ı lahitte kullanın. Bulduğunuz Rune'lar not defterinize ilave edilecek. Sağı takip ederek, çok sayıda kapının yer aldığı büyük odaya gidin. İçeri girdiğiniz kapıya giriş dersek, girişin solundaki üçüncü kapıyı seçin. Sola ve sağa giderek Scribe's Chamber'a geleceksiniz. Kaybolursanız bunu dert etmeyin, çünkü eninde sonunda büyük odaya ulaşıyorsunuz. Lahitte kare taşlar var. Burada bulacağınız taşları suyun içine atarak düzenleyin (CHEAT: ROCK33). Sıra Sergeant at Arms'a gitmeye geliyor. Buraya gitmek için sürekli sola dönün. Lahitteki Slider Puzzle'ı çözmelisiniz (CHEAT: BLOCKHEAD) Landulph'a gidin. Yine hep solu seçerseniz küçük bir köprü bulacaksınız. İleride karşınıza çıkacak basamakların her biri üç bölüm içeriyor ve yanlış yere basmanız halinde ölüyorsunuz. 1 sol, 2 orta, 3 sağ dersek, 1.3.3.2.3.1.3'ü seçin. Lahitteki Rune'lara bakın ve büyük odaya geri dönün. Bu kez basamakların 1.3.1.2.1.1.3'üncü bölümlerine basın. Büyük odadaki Altar'ın çevresinde dört sütun var. Yukarıdan aşağıya lahitlerdeki kombinasyonları buraya yerleştirmelisiniz (CHEAT: TEMPLE). Başka bir lahitin yer aldığı yeni odaya ulaşacaksınız. Bu kez Bag of Runes'u düzenlemeniz gerekiyor. Maceranın buraya kadar olan kısmında elde ettiğiniz yazılarla 24 harfin sırası not defterinizde yer alıyor. Yine de oldukça zor bir puzzle (CHEAT: GEMSTONE). Taşı heykele yerleştirin.

Lahitin tabanına geri döndüğünüzde, solda teleskobun yanında duran bir tuğla göreceksiniz. Onu önce gri renk alana kadar itin, sonra bir kez daha dokunun. Diğer taraftaki iki tuğlaya de aynısını yapın. Geri dönüp teleskoba bakın. Solunuzda kalan kırmızı bir ışık göreceksiniz. Sola hareket edip, en küçük tuğlaya tıklayın. Von Hess'le buluşun.

Yedinci CD

Matt Collins'i bulmaya çalışın. Collins'e ulaşmanızı sağlayacak ipucu onun çantasında. Çantayı açıp mektubu alın. Burada sevgilisi Elizabeth'in adresini bulacaksınız. Kültablasında Dick'in sigarası duruyor.. Kapıya yönelin ve dönerek Passenger Log'u okuyun. 3-4 kamaranın içinden geçin. Kondüktöre Collins'i sorun. Onu kandırıp bagaj odasına gidince sola dönün ve kırmızı bavulu kaldırın. İpi çekmeyi deneyin. Etrafınızda dönüp kapıya yönelin. Sağdaki rafta bulacağınız ipi yukarı çekin. Geri dönüp kırmızı bavulu kaldırın. İple bavulu bağlayın. Hızla buradan çıkın ve yataklı kısma yönelin. Kaptan yanınızdan geçince Caboose'a gidin. Çekmeceyi açıp listeye bakın.

Dick'in odasına gidin. Çöpü ve dolabı karıştırın. Uyandığınızda, Dick Chicago'da trenden ayrılmış olacak. Kondüktörden Collins'in bagajını bıraktığını öğreneceksiniz. Yataklı vagonlara yakın kapıda sağda duran listeden bavulun orta bölümde olduğunu öğrenin. Bavulu açmak için: (CHEAT: BOXTOP)



Burada Rune'un parçalarından birini daha bulacaksınız. Yemek kabininde Alice'le tekrar konuşun.Tren, L.A'e ulaştığında elinizde ipucu olarak sadece Collin'in mektubu ve Elizabeth'in resmi var.

Polis merkezini arayın ve Dedektif Maxwell'e Gabe's Diner'da buluşmayı teklif edin. Orada onunla Winslow ve Elizabeth hakkında konuşun. Yardımcı olabilmek için güçlü bir delil isteyecek. Tren istasyonunda geliş penceresinden Dick'in bavulunu sorun. Size paket makbuzunu soracaklar. Gidiş penceresinin yakınındaki çöp kutusuna bakın. Boş bir kutuyla karşılaşacaksınız. Gidiş penceresine geri dönüp, kutuyu buraya yollayın. Bir sonraki pencereye makbuzu gösterin. Bagaj ulaşmadığı için daha sonra tekrar gelmeniz gerekiyor.

Boarding House'a gidin. Mrs.Underhill'le Elizabeth hakkında konuşun. Dolabın üst çekmecesinden Elizabeth'in mektubunu alın. Alt çekmecede bir otel adresi bulacaksınız. Diğer dolaptaki cekette film yıldızı ajansı ile ilgili bir reklam var. Biltmore Hotel'e gidin ve kadının resmini barmene gösterin. Elizabeth orada değil. Tren istasyonuna gidin. ABC Moving paketi almış. Oranın telefon numarasını alıp, otelinize geri dönün. Buradan telefon ederek adreslerini sorun. Ardından da depolarına gidin.

Masa çekmecesindeki listede paketlerin sahibi, hangi sürücü tarafından alındığı ve tarihler yazılı. İkinci ipucu duvardaki yazıda. Steve Owen'ın paketi Union İstasyonu'ndan aldığını ve 1/10 AKP'ye teslim ettiğini biliyoruz. Paket numarası SOIAKP52.

Film stüdyosuna gidin. Ama şimdilik içeri giremeyeceksiniz. Biltmore Hotel'e gidin ve Elizabeth'e Black Dahlia'yı sorun. Dick'in oyununa gelip, onu yalnız bırakacaksınız. Elizabeth bir gün sonra polis tarafından ölü bulunacak.

Sekizinci CD

Biltmore Hotel'deki barmene rüşvet vermeyi deneyin. Ondan Lizzy'nin oda numarasını (201) öğreneceksiniz. Balkon penceresinden geçin ve Lizzy'nin oda penceresinin yukarısına bakın. Üst kısmı biraz aşağıya çekin. Pencereyi bloke eden tahtayı itin. Kapıyı açıp içeri girin. Aynaya bakınca kapının üzerinde bir boşluk olduğunu göreceksiniz. Dolap anahtarı burada gizli. Collin'in mektubundan yardım alarak dolap numarasını öğrenin (37). İçinde Wellington Antiques'e bir makbuz var. Oraya gitmeden otel odanıza geri dönün. Dedektif Maxwell burada ve sizi Lizzy'nin ölümünden sorumlu tutuyor. Alice sayesinde kurtulacak ve ondan size film stüdyosuna giriş kartı vereceğine dair söz alacaksınız.

Bastonla ilgili bulmacayı çözmek için not defterinize bakarak, Dr. Einstentad, yani Landulph olduğunu tahmin ettiğiniz adamın Rune sembolünü kullanın.



Bastonun sapından hazine haritasını çıkartın (CHEAT: CANDYCANE).

Otel odanıza geri önün ve yatağın üzerindeki Passcard'ı alın. Film stüdyosuna gidin ve sağdaki büyük kutuyu kontrol edin. Alice'le konuşarak Dick'le ilişkisini bildiğiniz prodüktör Al King'den randevu alın. Daha sonra Al'ın evine gidin. Çöp kutusunu karıştırın. Telgraf parçaları, eldiven, gazete ve sopa bulacaksınız. Telgraf parçalarını düzenleyerek 2 farklı kağıt elde edin (CHEAT: TELEPORT). Bu sayede Dick'in Shooting Lodge'a gittiğini öğreneceksiniz. Buranın yerini Telescope Chart, Treasure Map ve Winslow's Note'dan elde edeceğiniz ipuçlarıyla tespit edeceksiniz.

Önce Cemetary'e gidin. Duvarda bir Satürn resmi var. Bulmacayı çözünce karşınıza 27 çıkacak. Sol köşedeki vazoda Winslow'un ipucunu bulacaksınız. Satürn resminin sağ üst köşesinde 165 rakamı yazılı. Not, rakamı 100'le çarpmanızı söylüyor. Al King'in evine geri dönün. Alice'e teleskobu nasıl kullanacağınızı sorun. Size teleskobun altındaki iki düğmeden bahsedecek. Duvardaki haritaya bakın ve hazine haritanızı burada kullanın. İşaretler 250 rakamına denk geliyor. Telescope Chart'a bakın ve doğru açı için yüksekliği 250, uzaklığı 16 bin 500 olarak seçin (CHEAT: PEEPER). Teleskobun altındaki tuşlarla 27 ve 0.5'i ayarladığınızda Dick'i göreceksiniz.



Gizli geçidi kullanmak için hızlı davranmalısınız. Dolaplardaki Jack Box'ları açın. Üç dolap var ve bunların ilk ikisindeki kutulara ulaştıktan sonra, son dolapta anahtarı bulacaksınız.

Alice'in notunu alınca Al King'in evine gidin. Duvardaki yazıları okuyun. Oturma odasındaki masanın üzerinde duran Camcoder'ı çalıştırın ve Dick'in Al King'i nasıl katlettiğini gösteren filmi seyredin. Duvardaki Cuckoo saatinden sizi Alice'e ulaştıracak gizli geçidin anahtarını alacaksınız. Saati 5:00'e getirip biraz bekleyin. Ardından da 4:55'e ayarlayın (CHEAT: BONGO).

Oyunu üç farklı şekilde bitirme şansınız var. Kimseyi öldürmeden sona ulaşabileceğiniz gibi, Dick'i ve Black Dahlia'yı vurarak iki farklı demo seyredebilirsiniz.

Okuyucuya Hizmetin Böylesi

Black Dahlia, kesinlikle uzun süredir oynadığım en kaliteli Adventure. Böyle söylememdeki başlıca sebep kalitesi sadece grafiklerde kalmayan, saatlerce bilgisayar başına çivilenmenize neden olacak heyecanlı bir senaryoya sahip olması.





YAZAR	: Ozan Ali Dönmez (mailme.ozi@mailexcite.com)				
FİRMA/TÜR	: Take 2 Interactive / Take 2 Interactive				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 100 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 75	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :			**Joystick**	**LEVEL CD**	**: Temmuz /98**

MAX 2

Önce likle bir itirafta bulunayım, bu oyunun ilkini oynama fırsatını asla bulamadım. Ancak çoğu kişiden duyduğum kadarıyla hiç fena bir oyun değilmiş. Oyun piyasasında genel kural şudur; her zaman için ikinci oyun daha gelişmiş, daha büyük, daha detaylı hazırlanır, mesela X-Com serileri bunun en iyi örneğidir. Tabii daha pek çok muhteşem yapım var, ancak aklıma ilk gelen isim bu oldu. Hem ilk oyunu kaçırdığım hem de bu kuralın geçerliliğine inandığım için MAX 2 çıkar çıkmaz büyük bir iştahla saldırdım, ilki bu kadar beğenilen bir oyunun ikincisi herhalde çok daha iyidir diye düşünüyordum. Hele Starcraft gibi iddialı oyunların piyasaya çıktığı bir zamanda Interplay kötü bir şeyi piyasaya sürmezdi herhalde. Ne var ki oyunu kurup oynamaya başlayınca biraz kafam karıştı. İşin kötü tarafı sanırım programcıların da kafası bir hayli karışmış, çünkü oyun aynı anda birden fazla kimlik taşımaya çalışıyor, işin kötüsü hiç başarılı olamıyor. Doğrusu bir müddet



oynadıktan sonra hem kafam karışmış hem de biraz canım sıkılmış olarak oyunun başından kalktım, tabii ağrıyan gözlerimden hiç bahsetmiyorum. Nedenlerine gelince, bunu sistem özelliklerinden bahsettikten sonra ele almak daha uygun olacak sanırım.



Ya da Programcıları Vursun

MAX 2 sadece Windows 95 altında çalışabilecek şekilde hazırlanmış. Gereken minimum işlemci bir Pentium 133 ve hafıza da 16 MB RAM olarak bildiriliyor. Fakat düzgün bir performans elde edebilmek için en azından bir Pentium 200 işlemciye, ayrıca yüksek kalite grafikler için de en azından 32 MB RAM hafızaya ihtiyacınız olacak. CD sürücünüz 6x ya da daha hızlı olmalı, kurulum için hard disk üzerinde gereken boş alansa yaklaşık 60 MB kadar. Oyun sadece Mouse kullanılarak oynanabiliyor, ancak klavyedeki hemen her tuşa bir görev atanmış durumda. Bu kestirme tuşları bilmek genelde oyuna ayak uydurabilmek için gerekli oluyor. Bunun dışında bir de ana grafik kartınızın en az 2 MB olması şart. Eğer Network üzerinde oynamayı planlıyorsanız, hızlı bir modem ve güçlü bir bağlantıya da ihtiyacınız olacak demektir.

En İyisi Biz Birbirimizi Vuralım

Önce oyunun konusuna bir bakalım, derdim, ama öyle pek uzun uzadıya anlatılacak bir konu yok ortada. İnsanlar hem kendi aralarında, hem de Sheevat isimli bir uzaylı ırkına karşı savaşıyorlar. Tabii oralarda bir yerde Concorde adında pek çok ırkın üyesi olduğu bir de birlik var, ama bazı teknolojilerinden yararlanmak dışında onlarla pek bir ilişkinizin olduğu söylenemez. Genel olarak bu oyunun alışılmış bir C&C taklidi olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz. Oyunu değişik şekillerde oynayabilirsiniz. Network üzerinde altı kişiye kadar Multi-player desteği içeren oyunda bir adet Campaign senaryosu ve bol sayıda da tek senaryo bulunuyor. Tek görevlerde ister insan, ister Sheevat

olabilirsiniz, ancak Campaign sadece insan görevlerinden oluşuyor. Tüm görevleri ezberlediğiniz zaman da, harita editörü yardımıyla tamamen kendi istediğiniz şekillerde görevler ve savaş senaryoları tasarlayabilmeniz mümkün, ancak şunu hemen söylemeliyim ki bu oyunun harita editörü pek kullanıcı dostu sayılmaz. Yani bir Starcraft editörü gibi öğrenilmesi ve kullanılması kolay değil, uzun zaman alıyor ve kullanıcıyı uğraştırıyor. Peki oyunun türü tam olarak ne? Tabii ki bu oyun bir Real-Time strateji, ama değil! Nasıl yani? Şöyle ki, oyunu üç farklı tarzda oynayabiliyorsunuz. Bunlardan ilki dönüşümlü, yani sırayla tüm oyuncular hareketlerini yapıyorlar ve bu böyle sürüp gidiyor. İkincisi ise eş-zamanlı, tüm hareketler karşılıklı olarak yapılıyor, bu gerçek zamanlı oyuna biraz daha yakın bir tarz. Son olarak ise oyunu gerçek zamanlı oynayabiliyorsunuz. Eğer bu tarz oyunu seçerseniz, zaman devamlı olarak akacaktır, ancak yine de zamanın akış sürati ve düşmanla karşılaşıldığında durması gibi unsurları ayarlayabiliyorsunuz. Bu açıdan ele alındığında oyun büyük bir esneklik sağlıyormuş gibi görünebilir, esasen fikir olarak pek kötü sayılmaz. Fakat uygulamada bunun kötü bir fikir olduğu ortaya çıkıyor. Nedenine gelince, anlaşılan oyun esasen Real-Time olarak tasarlanmış, çünkü dönüşümlü modda oynandığında pek çok aksaklık ortaya çıkıyor: Mesela inşaatla ilgilenen birimlere verdiğiniz emirler unutuluyor. Bir Constructor ünitesine teorik olarak sonsuz sayıda farklı bina yapması emri verilebilir - tabii sırasıyla - ancak dönüşümlü oyunda ilk binadan sonra birim öylece oturup bekliyor. Aslında bu ve benzeri pek çok aksaklık olmasa da bu oyunu turn-bazlı yapmak kötü bir fikir, çünkü çok yavaş ilerliyor ve bu durum sıkıcı oluyor.



En Güzeli Nükleer Savaş

Şimdi oyunun genel yapısına biraz değinelim, çünkü ekonomik sistemin biraz açıklanması gerekli. Burada temel olarak insanları ele alıyoruz. Üretim için gerekli madenler topraktan çıkarılıyor. Bazı yerlerde mavi kristal benzeri kayalar mevcut, bunların üzerine rafineri kurduğunuz zaman üretim için gereken hammaddeyi sağlıyorsunuz. Ancak iş bununla kalmıyor, binaların ve üreteceğiniz tüm birimlerin çalışmak için enerjiye ihtiyacı var. Bunun için bolca reaktör kurmanız gerek, fakat reaktörlerin de yakıta ihtiyacı var. Yakıt olarak rafinerilerden elde edilen madenin önemli bir kısmı harcanıyor. Yani reaktör sayınızla orantılı olarak rafineri kurmak, bunun için de etraftaki maden yataklarının yerini bulup koruma altına almak zorundasınız. Her bina ve her araç enerji tüketimini artıracaktır, eğer enerji üretiminizi ihtiyacın bir adım önünde tutmayı başaramazsanız tüm üretim duracaktır. Bunun dışında, gereken bir diğer maden ise altındır, altın çıkarabilmek için ise farklı tipte bir rafineri kurmanız gerekir. Bu altın üretimde pek işinize yaramayacak, peki öyleyse ne halt etmeye çıkarıyoruz bu meredi? Birimlerinizin daha gelişmiş olması iyi olurdu değil mi? Eğer elinizde altın yoksa geliştirme olayını unutun. Adamlarınız savaştıkça tecrübe kazanacaklardır, ancak tecrübe ağır ateş altındayken kalın bir zırhın yerini pek tutamıyor maalesef! Tabii ünitelerin upgrade edilmesi işlemi de belirli binalarda yapıldığından ve zaman aldığından, hesaplarınızı ona göre yapmanız gerekir. Birimlerinize gelince, bunlar hava, kara ve deniz olmak üzere üç kısımdan oluşuyorlar. Ayrıca üs savunması için pek çok çeşit sabit kule ve duvarlar oyuna katılmış. Oyunda iki tip inşaat birimi var; ilk model basit binalar, savunma sistemleri ve diğer altyapıyı inşaa ediyor. İkincisi ise ağır fabrikalar ve destek binalarının inşaatını üslenmiş durumda. Bunların dışında çok kullanacağınız bir diğer birim de dozerler; bunlar yıkıntıları temizli-





diplerindeki uçaksavarı bırakıp ilgisiz ve zararsız bir depoya ateş açıyorlar, tabii sonuç malum. Ayrıca kontrol konusunda da büyük sorunlar var, mesela bir grup en fazla sekiz birimden oluşabiliyor, ancak oyun iki dakika sonra oluşturduğunuz grupları unutuveriyor, unutmasa bile grup sayısına bastığınızda kamera hemen grubun olduğu yere gidiyor. Haritanın uzak bir köşesinde dövüşürken ek kuvvet getirmek istediğiniz zaman bu iki faktör sizi delirtiyor. Oyunun pek çok program hatası içerdiğini ve bu yüzden bazen nefret uyandırabileceğini kabul etmelisiniz. Özellikle en ummadığınız anda program tamamen çökebilir ve hatta makineniz kilitlenebilir, bu yüzden sıkça kaydetmenizin faydası var. Oyunun otomatik kayıt fonksiyonu bulunuyor, ancak kayıt aralarındaki süre biraz uzun ve kritik bir çatışmayı tekrar başarıyla atlatmanız mümkün olmayabilir.

yor ve bu arada hurda metalin bir kısmını geri kazandırıyorlar. Özellikle başkalarının savaş alanlarını temizlemek çok kâr getiren bir uğraş olabilir!

Cin Ali ve Nükleer Savaş Başlığı!

Şimdi oyuna bir de genel olarak bakalım. Öncelikle grafiklerin çok muhteşem olduğu söylenemez. Önceden render edilmiş haritalara tepeden bakıyorsunuz. 60 derece civarında bir kamera açısı değişikliği mümkün, ama sonuç pek değişmiyor, hâlâ herşeye tam tepeden bakıyorsunuz. Birimler ve binalar da bu tasarımdan etkileniyorlar tabii, oldukça ufak ve gözlerinizi yoracak biçimde tasarlanmışlar. Doğrusu oyun grafik açıdan tam bir Total Annihilation havası taşıyor, ancak çok başarılı olduğu söylenemez. Coğrafi yapının birimlerin görüş hattını etkilemesi ve ağaçların ateş alması gibi durumlar oyundaki taktik çeşitliliği artırıyor. Oyun akışına gelince, doğrusu pek sürükleyici değil, tipik bir görev daha bitirip sonra başka birşeyle ilgilenme sendromu yaşıyorsunuz. Ayrıca ırklar ve kullandıkları birimler arasında da hemen hiç farklılık yok gibi, hatta Sheevat ırkı biraz yavan bir Alien kopyası olmaktan öteye gidemiyor bence. Arabirim için söylenecek pek fazla birşey yok, ekranın solundaki panel size belli kaynak bilgileri vermek, çeşitli harita seçeneklerini değiştirmek ve etrafa serpebileceğiniz casus kameralara bakmak dışında pek fazla seçenek tanımıyor. Bina ve birimlere tıkladığınız zaman açılan oldukça detaylı alt menülerden üretim ve savaşla ilgili emirleri veriyorsunuz. Gelelim yapay zekaya, düşmanın yapay zekasını ayarlama imkanınız var, ancak en üst seviyede bile mucize beklemeyin. Yine de hiç yoktan iyidir. Sizin birimlerin zekasına gelince, doğrusu çok kötü. İstediğinizin tersini yapmak için adeta fırsat kolluyorlar; işaret ettiğiniz yönün tersine gidiyor, gösterdiğinizden farklı bir düşmana saldırıyorlar. Mesela uçaklar



Sonuç olarak bu oyun pek iyi değil, hatta bitmeden piyasaya sürülmüş diyesi geliyor insanın, o denli kötü hataları ve birçok eksiği var. Mesela Starcraft gibi bir oyunla karşılaştırıldığında yaratıcılık, senaryo ve oyun rahatlığı açısından neredeyse dibe vuruyor denebilir. Tek hoşuma giden yanı bilgisayar kontrolündeki diğer rakiplere karşı savaşırken herkesin bir diğeriyle kapışması oldu, beşi birleşip bana dalmadılar, bu durumda ben de yeterince gelişip zayıftan güçlüye doğru sırayla canlarına okumak fırsatı buldum. Yine de bu bana oturup bir oyun daha oynamak için pek yeterli bir sebep gibi görünmüyor. Eğer piyasaya çıkan her RTS ilginizi çekiyorsa o zaman pek sorun yok, ama ille de kaliteli bir oyun istiyorsanız belki bunu pas geçmek sinirleriniz ve gözleriniz için daha faydalı olabilir.



GENEL PUAN 6

YAZAR	: War Lord				
FİRMA/TÜR	: Interplay / Strateji				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 60 MB	GRAFİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 6X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★
DESTEKLENENLER :	3Dfx - D3D - Joystick			LEVEL CD	: Temmuz /98

You Don't Know JACK

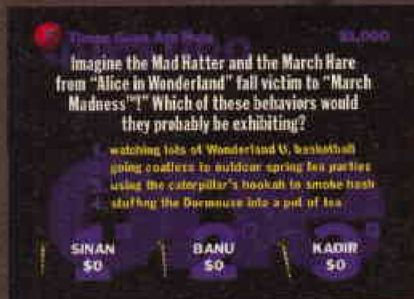
Kendinize Güveniniz Tam mı?

Gerçekten bilgili olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Arkadaşlarınıza, ucundan bildiğiniz konular hakkında bile ahkam mı kesiyorsunuz? Kendinize ve genel kültür bilginize son derece güveniyor musunuz? Gel güzelim gel, senin ilacın bende. O fazla gelişmiş egonu fos diye söndürecek iğne bende. Kendine güvenen güvenmeyen, ukala olan olmayan, genç yaşlı, siyah beyaz herkes buraya. Burada ne mi var? Şimdiye kadar yapılmış en spastik, en kazık, en komik, en kışkırtıcı ve en kendini bilmez bilgi yarışması burada. Ve adı elbette ki Çarkıfelek değil, YOU DON'T KNOW JACK!!!

Bu oyunu anlatmaya nereden başlamalı? Aslında anlatmak çok basit, bu pek sık rastladığımız türden bir oyun değil, bir genel kültür yarışması. Genel kültür dediğim aslında çoğunlukla Amerikan kültürü, ama adamlar bu sefer kendi toplumlarının yanlışlarıyla öyle bir dalga geçmiş ki, takdir etmesem ayıp olurdu. Evet, YOU DON'T KNOW JACK adlı bu oyunla tanışmam, dergiye müdür olmamın ilk zamanlarına rastlar. Hemen yanımdaki masasında genellikle sessizce çalışan Gökhun, o gün her ne hikmetse ekrandaki yazılara bakıp, vıdı vıdı konuşan bir spikeri dinlerken gülme krizlerine giriyordu. Oyunlarla pek ilgilenmeyen Gökhun'u bu kadar saran şeyi "Acaba ne ola ki?" diye merak etmedim değil, ama serde erkeklik var, fazla ilgilenmemiş gözükmeye çalışarak "Ne oynuyosun Gökhun?" diye sordum. "Abi, bu ayki (Ağustos) multimedia CD'sine bir oyunun demosunu koymuşlar, çok matrak yaw" dedi. Mesaj alınmıştı, görev tamamdı. Eve gidince MM CD'sini hemen kurcalamaya başladım. Adı geçen oyunu buldum. YOU DON'T KNOW JACK. Yaklaşık 15 dakika sonra ekranın karşısında gülme krizlerine kapılmıştım. Gerçi demoda sadece 10 soru vardı ama olsundu, tekrar tekrar aynı esprileri dinlemek bile sıkmıyordu. Bu tür grafiksiz (evet yanlış okumadınız, oyunda hiç grafik yok, arada çıkan üç beş resim ve animasyonu saymazsak) bir oyunun Türkiye'ye kesinlikle getirilmeyeceğini biliyordum, demoları (o CD'de Jack'in 3 farklı versiyonu var) oynayıp bütün soruları bitirince içim buruldu. 2 gün sonra Yazıcıoğlu'nda yeni oyun avına çıkmıştım ki, onu gördüm. Hayır, gerçek olamazdı, üç gündür deli gibi demosunu oynadığım oyunun CD'si rafların birinde melul mahzun bana bakıyor "Alla beni, pulla beni, al evine götür beni" diyordu. Tahminimce Türkiye'ye gelen tek Jack CD'sini aldım ve eve geldim. Ve o zamandan beri de deliler gibi oynuyorum.



Bilgi, Göreceli Bir Kavram Değildir...

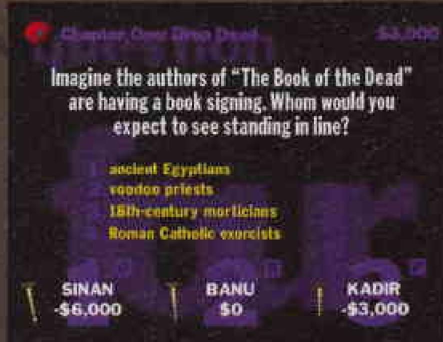


Belki az önce kaçırmışsınızdır diye tekrar ediyorum, YOU DON'T KNOW JACK'de hemen hemen hiç grafik yok. Grafik olmadığı için, sistem gereksinimleri de çok düşük. İnanmazsanız LEVEL karnesine bir göz atın. Ama herşey öylesine mükemmel bir titizlikle hazırlanmış ki, bu eksikliği hiç hissetmiyorsunuz. Size sanki bir TV yarışmasına çıkıyormuşsunuz hissi veren oyunun girişinden büyük ihtimalle Amerika'ya gidip vurmak isteyeceğiniz spiker Buzz'ın ve yandaşlarının esprilerine, soruların direkt olarak değil de hiç olmayacak şekillerde sorulmasına kadar, herşey ama herşey mükemmel. Adamlar bu kadar konuşmayı, sesi, efekti, müziği nasıl olmuş da tek bir CD'ye sığdırmış anlayamadım.

Sakinleşmeliyim, yoksa oyunu övmekten oynanışını anlatacak yer kalmayacak.



Pekala, oyun esas olarak 2-3 oyuncunun birlikte oynaması için yapılmış. Tek başınıza da oynayabilirsiniz, ama bundan hiçbir zevk alamazsınız (mükemmel esprileri duymak dışında), çünkü karşınıza bir bilgisayar rakibi geçmiyor. Tabii bütün soruların cevaplarını bilen bir bilgisayar rakibe karşı oynamak ne kadar adil olur bu da şüpheli ya, neys. Diyelim ki tek başınıza oynuyorsunuz. İlk önce cevap düğmeniz söylenecektir, hani şu yarışmada doğru cevabı bilenin DAAAT diye bastığı düğme var ya, o işte. Bunlar üç oyuncu için sırayla Q, B ve P olacaktır. Daha sonra da yedi soruluk kısacık bir yarışma mı, yirmi bir soruluk ahiret sualleri misali bir yarışma mı istediğiniz sorulacak. Yarışma başladı. Sizden 1-2-3 tuşlarından birisine basıp bir soru kategorisi seçmeniz istenecek. Kategoriler de öyle ay TARİH, aman BİYOLOJİ, yok ASTRONOMİ gibi sıkıcı başlıklardan ibaret değil. Yaw nası diyim, mesela bir kategori "FOREIGN CURRENCIES & WORLD'S OLDEST PROFESSION" idi. Şimdi dünyanın en eski mesleğinin ne olduğunu bana sormayın, siz tahmin edersiniz, ama bu soru onunla ilgili değil, acaip bir ülkenin para birimiyle ilgili. Sorular da böyle şaşırtmacalı işte (Pek anlatamadım galiba ama, neys). Böyle yaklaşık sekiz yüz soru kategorisi olduğunu düşününce,



aynı soruyla ikinci defa karşılaşma şansınızın ne kadar az olduğunu da anlamış oluyoruz.

Oyunda karşınıza altı çeşit soru çıkacak:

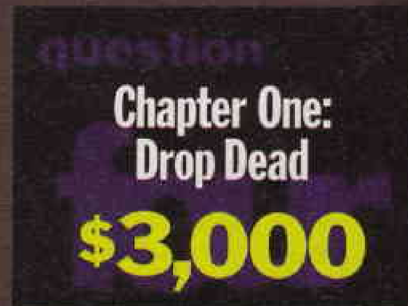
SEÇENEKLİ SORULAR: En fazla bunlarla karşılaşacaksınız. Spiker size bir soru soracak, siz de cevap düğmenize basıp, 1-4 arası tuşlarla doğru olduğunu tahmin ettiğiniz cevabı seçeceksiniz. 10 saniye içinde bilirseniz ne ala, bilemezseniz puanlar eksi olarak hanenize girecektir.

RESİMLİ SORULAR: Üzerinde oynama yapılmış bir resim gösterilir ve bunun ne olduğu sorulur.

BOŞLUK DOLDURMA: Diğer bir deyişle Fill In The Blanks, yani İngilizce öğrencilerinin korkulu rüyası. Bunda seçenek de yok, yani atma şansınız sıfırın altında. Düğmenize basın ve doğru cevabı girin.

ADI NEYDİ SORUSU: Çok uğraştım, başka türlü çeviremedim Türkçeye (orijinali Whatshisname Question). Burada birisi hakkında yavaş yavaş ipuçları verilir. Kim olduğunu bilirseniz basın düğmeye, girin cevabı, oturun aşağı.

KAFİYE SORULARI: Uyuz olurum. Genellikle Amerika'da çok ünlü olan filmlerden, reklamlardan veya deyişlerden birisiyle kafiyeli olan saçma bir cümle verilir ve sizden bunun hangi ünlü cümleyle kafiyeli olduğunu bilmeniz istenir. İlk başta 5 bin puan vardır, her 10 saniyede cevapla ilgili bir ipucu verilir, ama her 1.5 saniyede 500 puan eksilir. Hayatımda sadece bir kere bildim, o da Star Trek'den bir replikti ("Beam Me Up Scotty!").



BUMU ŞUMU SORUSU: Allahım, yine olmadı (orijinali DIS or DAT Question). En zevklisi, en güzeli. Burada bir kişi yarışır, sırayla yedi kelime söylenir. Bunun da iki kategoriden hangisine girdiği sorulur (Mesela bir kelimenin müzik aleti mi, organ mı olduğunu bilmeniz gerekir).

JACK ATTACK: Dana ve kuyruğunun yolları burada ayrılır. Her yarışmanın en son sorusu. Size bir ipucu ve 30 saniye verilir. Daha sonra ekrana doğru yavaş yavaş bir kelime gelmeye başlar, bu sırada ekranın içine doğru da başka kelimeler uçar. Gelen kelime ile giden kelimenin bir şekilde ilişkili olduğunu düşündüğünüzde düğmeye basmanız gerekir. Ama dikkat edin her yanlış -2 bin puan demektir. Genellikle gaza gelip DAAT DAAAT DAAAAAAAT şeklinde basmaya başlarsanız, yırtınarak topladığınız bütün puanlar sadece bu soruda gaz olup uçar. Ve her ilişkili iki kelime de doğru cevap demek değildir. Uyan cümlelerin başta verilen ipucuna da uyması gerekir. Yine bir örnekle açıklıim, ipucu "WHAT DID I DO WRONG?" (ne yanlış yaptım?) olsun. Ekrana da "ADAM & EVE" (Adem ve Havva) cümlesi geliyor olsun. "APPLE" (elma) kelimesi geçerken basarsanız, 2 bin puana güle güle, çünkü doğru cevap "ATE FORBIDDEN FRUIT" yani yasak meyveyi yediler olmalı. Umarım anlatabilmişimdir.

Bir Bitsin Şu Yazı, Bi Tur Daha Oynarız..

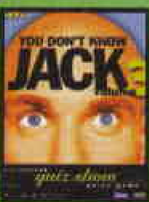
Bakalım bakalım, ne unuttum? Hah, eğer bir soruyu yanıtlayamazsanız, düğmenize basıp, S'ye bastıktan sonra rakibinizi soruyu yanıtlamak zorunda bırakabilirsiniz. Buna "SCREW" (eee, nası desem yani, OYMAK diyebilirim mesela) denir ve her turda sadece bir hakkınız var. Rakibinizin soruyu bilemeyeceğinden emin olmadıkça harcamayın.

BANU -$3,000
KADIR -$6,000
SINAN -$6,000

İşte böyle. YOU DON'T KNOW JACK sadece bir oyun değil, yurtdışında tam 8 oyun çıkartmış bir seri. Türkiye'de bulmuş olmamsa tam bir nimet. JACK, bir oyunun mükemmel ötesi olması için harikulade grafiklere sahip olmasının gerekmediğini kanıtlayan en canlı örnek. Sadece konuşmalar ve müziklerle sizi kopartacaktır. Konuşma dedim de, oyunun aşırı derecede yüksek İngilizce gerektirdiğini söylemeliyim, sadece ben değil, İngiliz edebiyatında beni katlayan canımız redaktörümüz Banu bile bazı sorular karşısında HEDEHÖDÖ oldu. Bir de 10 saniye zamanınız olunca, tam bir panik olayı. Nereden bulursunuz, nasıl yaparsınız bilemem ama, bu oyunu ve birlikte oynayacak 2 arkadaşı biraraya toparlayabilirseniz, sizi bayağı kanlı saatler bekliyor olabilir.

NOT: Alakasız olacak biliyorum ama, film bölümünde açıklamak için aldığım MERLIN adlı 3 CD'lik video CD, NBC'nin hazırladığı bir TV dizisi çıktı. Ama şimdiye kadar seyrettiğim en güzel dizi film. Özellikle büyü. Excalibur efsanesi ve Merlin olayına ilgi duyan herkese tavsiye ederim.





YAZAR	: Sinan Akkol				
FİRMA/TÜR	: Berkeley Systems / Yarışma				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 16 MB	GRAFİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: 486 DX2-66	CD-ROM	: 2X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 8 MB	MULTIPLAYER	: 3 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	[illegible]			LEVEL CD	: Ağustos 98 MM CD'si

GENEL PUAN 8



fazla kaçırmış, ses ayını şarapçı gibi, isterseniz bunları ESC ile geçebiliyorsunuz (ben olayı çözerim güveni).

Oyunda her adamın özellikleri farklı (ortak yanları da var tabii, hepsi dondurmayı seviyor) ve her görevde farklı komandolar alıyorsunuz (olay random olmuş), size görevine göre adam veriliyor. Bazen iki kişiye kadar azalabiliyorsunuz, dikkat (kesin altında bir bit yeniği var).



Gelelim komandoların kullandıkları cihaz ve silahlara:

GREEN BERET: Tabanca, bıçak, cover (karıştırıcı) ve bir kazma. Bıçakla sessiz yok etme, kazma ile kar ya da yumuşak toprağa saklanma şansı var. Bunun dışında cesetleri, varilleri taşıyabiliyor (bu adam eskiden evden eve nakliyat işi yapıyormuş [gizli bilgidir]) ve duvarlara tırmanabiliyorsunuz.

DRIVER: Tabanca ve ara sıra sağlık çantası, yer silahları, tekerlekli araçlar ve üstlerindeki silahları kullanabiliyorsunuz. İleriki bölümlerde epey işinize yarıyor. Haa unutmadan, yüksek yerdeki mitralyöz ve sabit toplar kullanım dışıdır (yani patlatmanız gerekiyor).

MARINE: (Su altı ve üstü uzmanı. Su üstünde kullanamayacağı araç ve su altında avlayamayacağı balık yoktur) Tabanca tabii ki hepsinde olduğu gibi bunda da var (bir daha tabanca yazmıyacam), zıpkın (sessiz öldürme silahı, menzili kısa ve karada işe yarar), bıçak, oksijen tüpü (su kenarına gelmeden çıkmaz), şişme bot. Unutmadan, bu adamın A YISSSS SÖÖÖ demesine bayılıyorum, bu amcam Türkiye'de bayağı iyi otobüs muavini olur.

SNIPER: Uzun mesafe mıhlama adamımız. Diğerlerinin vuramadığı kritik yerlerdeki adamları temizlemenize yarar. Taşıdıkları, dürbünlü tüfek (bu silahla her önünüze geleni vurmayın kurşunu bitebilir), durumuna göre sağlık çantası. Bu adam tam bir beyefendi, size karşı da çok kibar, bir şeyi yapamıyacaksa kibarca (ı ıh) diyor. Green Beret öküzü gibi değil bu.

SAPPER: Saygıdeger bomba uzmanımız. Adamın üstü bir yığın bomba alabiliyor, amman ateşle yaklaşmayın. Adamın üstünde her bölümde başka şey çıkıyor kardeşim. Bu adamın tel kesicisinden tut el bombası (çok ise yarar), zamanlı patlayıcı (koyduktan sonra tabanları yağlayın, yoksa patlamadan nasibinizi alırsınız), uzaktan kumandalı patlayıcı gibi aletlerle oldukça haşır neşir vaziyette.





SPY: Yüksek nitelikli, çok iyi Almanca bilen, kılık değiştirme ustası (saniyesinde Alman oluveriyor, Viyana'da sihirbazlık okumuş). Esyaları, bir Nazi üst rütbe elbisesi (üstünüzde olmazsa bunu askıdan almanız lazım). Bu elbisenin içindeyken bütün askerleri mum gibi dizebilirsiniz. Rütbe: Bununla askerleri istediğiniz yöne baktırıp oyalayabiliyorsunuz. Bir de zehirli bi iğnesi var, küt diye indiriyor yere adamı, Dikkat edin de kendinize batırmayın.

Oyuna başladığınızda oyunun üst menüsünde bir takım seçenekler var. Özellikle bir tanesi çok işe yarıyor. Sağ üst köşedeki göz, buna basıp Nazi askerlerinin menzillerini ve nereyi görebildiklerini görüyorsunuz. Açık yeşilin içine girmenizi pek tavsiye etmem, koyu yeşil menzilde sürünerek dolaşabilirsiniz. Ayrıca fonksiyon tuşları ile oyun ekranını birkaç parçaya bölmek mümkün, stratejik açıdan önemli olabilir. Kamera işaretlediğiniz bölgeyi veya askeri size sürekli gösterir. Haritayı parçalara bölerseniz bunu yapın, bayağı işe yarıyor. Bir de adamınızın ilerleme şeklini kalk, koş, yat, sürün gibi farklı emirlerle değiştirebilirsiniz.

Gelelim Oyuna

Bölüm 1:

Bu görevde yapmanız gereken kuzey kısımdaki telsiz istasyonunu patlatmak. Ortadaki komandoyu (driver) kullanarak devriye gezen iki adamı temizleyin. Silah sesine koşan nöbetçinin de işini bitirdikten sonra iskeleye gidin. Aşağıdaki komandoyu kullanarak orada aylak aylak dolasan nöbetçiyi temizleyin. Mouse ikonunu duvarın üstüne tuttuğunuzda, çekiç resmi oluşuyor ve duvara tırmanabiliyorsunuz, onu da bu şekilde iskeleye getirin. Yukarıdaki denizci olanı kullanıp devriye gezen ve diğer nöbetçileri etkisiz hale getirin. Yüzerek karşı kıyıya gidip iki nöbetçiyi temizleyin. Telsizin oralarda dolaşan üç Alman askerini yukarıdaki varilin yanına geldiklerinde varili patlatarak mezarlarına yollayabilirsiniz. Sol çaprazdaki mitralyözü de arkadan sinsice yaklaşarak bıçakla temizleyebilirsiniz. O küçücük bıçak (yuh ulam, 30 cm.'lik komando bıçağına da küçük diyorsan artık, ben sana ne diyim-BLX) en çok kullanacağınız silah olacak. Etrafı güvenli hale getirdikten sonra, botu alıp diğer komandoları yukarıdaki adaya getirin. Green Beret ile oradaki herhangi bir varili telsizin yanına getirip patlatın, görev tamam.





Bölüm 2:

Bu görevde amaç, içeride korunan





benzin deposunu uçurmak. Önce bulunduğunuz yerdeki nöbetçileri temizleyin. Sniper'la karşı kıyıda duvar üstündekini temizleyin, şimdi bütün adamları nehirde devriye gezen tekneye yakalanmadan karşıya geçirin, botu da katlayıp yanınıza almayı unutmayın. Önce aşağıdaki, sonra da devriye gezen üç askeri sessizce öldürmeye çalışın. Onlardan sonra, önce içerideki nöbetçiyi, sonra da dışarıdakini temizleyin.

Şimdi içerisi boşaldı. Bütün adamları kamyona bindirip dışarı çıkarın. Sapper ile OIL TANK'in üzerine bombaları bırakıp, tabana kuvvet kamyona koşun ve patlama olduktan sonra yolu takip edip görevi bitirin.

Bölüm 3:

Önce yakınınızdaki üç yapışık kardeş devriyeyi temizleyin, ilerideki kayalara saklanak sigara içeni (sigara sağlığa zararlıdır, keh keh) ve onun sesine koşanı etkisiz hale getirin. Aşağıda deniz manzarasını seyredeni fazla ses çıkarmadan bıçaklayın (bir bıçaklama olayı esnasında genellikle bıçaklayan değil, bıçaklanan ses çıkarır, üzgünüm, fizik ve biyoloji kuralları böyle diyor adaş-BLX). Bundan sonrası önemli. Marine'i alıp kampın etrafındakileri sessizce yok edin. Sıra içerdekilerde. İçerideyken alarm verdirmemeye çalışın, yoksa bir anda tepenizde bitiyorlar. Bunlardan sonra ajan kardeşinizle birlikte Alman elbiselerini alın, karşı kıyıdakileri (batı kıyısı) sessizce temizledikten sonra, ajanımızı içeri salın. Bombanın yanındakileri sessizce temizleyin ve cesetleri taşıyın. Elektiriği kesin ve bombacıyı da oraya getirip bombaları alın. Bombanın birini mitralyöze, birini de baraja koyacaksınız. Mitralyöz patlayınca alarm veriliyor ve ortalık ilkokul kermesi gibi kalabalıklasıyor. Bu yüzden denizciyi botla sahilde hazır tutun, (tabii ki görülmeyecek bir yerde), barajı da patlattıktan sonra sizi almaya gelen kamyona binip oradan uzaklaşın.

Bölüm 4:

Amaç yukarıdaki radarı yok etmek. Etraftaki adamları fazla ses çıkarmadan şöyle güzel bir temizleyin.

Diğer nöbetçilerin dolaşmadığı bir zaman diliminde Alman elbiselerini SPY'a aldırın.

Alman elbiselerini giydikten sonra, teleferiğin yanındaki adamları iyi bir temizleyin, yukarı çıkın, yukarıdaki nöbetçiyi imha edin. Aşağı inin ve Green Beret'i teleferiğe bindirin (zamanlamaya dikkat edin, çünkü komandoyu teleferikte görüyorlar). Yukarıya çıkıp diğerlerini halledin ve radarı patlatıp, uçaktan bozma helikoptere binin. Uzak diyarlara doğru yol alın. Yol alırken şarkı söyleyebilirsiniz (ben komandoyum, iki metredir boyum falan diye).



Evet, işte oyunumuz bu şekilde devam ediyor. Daha önce de dediğim gibi oyun tam bir strateji. Adımlarınızı atarken çok dikkatli olmalısınız, bastığınız yer sağlam olmayabilir. Oynarken hep tetikte olmanız gereken bir oyun. Her göreve başlarken çevreyi iyi bir kolaçan edin, gözünüzden bir şey kaçmasın. İşinizi sessiz bitirmeye ve alarm verdirmemeye çalışın. Eğer alarm verilirse, daha çok adamla başetmeniz gerekiyor ve bu da oyunu yüzde 50 zorlaştırıyor (tamam tamam, yüzde 50 olmasa bile yüzde 20 vardır). Şunu da söylemeden geçemiyecem, oyun genel olarak kolay sayılmayabilir, birçok kere ufak hatalardan shit yoluna gidiyorsunuz. Oyunda attığınız her güvenli adımı kaydedin, boş yere aynı yerleri oynamanıza gerek yok.

Doğrusunu söylemek gerekirse, ben bu oyunu epey beğendim, afferin adamlara, harbiden uğraşmışlar didinmişler, biz bu milleti nasıl çileden çıkarırız demişler ve sonunda iyi bir oyun çıkartmışlar ortaya. Commandos son zamanlarda gerek grafik olsun, gerek oynanabilirlik olsun çok iyi tasarlanmış oyunlardan birisi. Bu oyunu şiddetle almanızı tavsiye ediyorum, hatta vermek istemezse bilgisayarcınızın gırtlağına yapışıp zorla alın (şakaydı !!!).

Hepinize iyi oyunlar

GENEL PUAN **9**



YAZAR	: Sinan Almaç		
FİRMA/TÜR	: Eidos-Pyro Studios / Strateji		
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 90 MB
İŞLEMCİ	: Pentium 75	CD-ROM	: 4X
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Var

GRAFİK	: 10 red stars
SES/MÜZİK	: 6 red stars
ATMOSFER	: 9 red stars
OYNANABİLİRLİK	: 9 red stars
LEVEL CD	**: Temmuz /98**

DESTEKLENENLER : SB16, DS16, Joystick

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

HEPIMIZ BIRIMIZ, BIRIMIZ HEPIMIZ IÇIN

Akşam eve giderken dinlenme arzusuyla yanıp tutuşuyordum. Ayaklarım beni arkadaşların yardımı ile taşıyordu. Eve girdim, çeşitli eve giriş hareketleri yaptıktan sonra (ayakkabıları çıkarmak, ceketi çıkarmak gerisini sormayın işte) odamın yolunu tuttum. Amacım bir an önce yatağa uzanıp dinlenmekti, ama odanın kapısından girer girmez gözüme çarpan CD bir anda kafamda "Ulam bunu buraya kim koymuş yaaa?" sorusunu uyandırdı. Bilgisayarın yanında ölece duruyordu. Yorgunluğumu askıya salladıktan sonra (yorgunluk palavraymış) bilgisayarı açıp oyunu büyük bir hızla yüklemeye başladım. Yükleme sırasında, silahını bana doğrultmuş bir kazma ve onun etrafına sıralanmış birkaç tane tipsiz herifin suratları gözümden kaçmadı (ilk intiba kötü olurmuş, kendimi kötüye hazırlıyorum ki kötü çıkarsa gam yemeyelim). Yüklemeyi bitirdikten sonra Eidos Interactive'den oyunu çalıştırdım. Yaaa, ne çıkıcak karşımıza (Sorular kafada hâlâ var)?

STRATEJİ

Oyun, şirket tanıtımlarından sonra bir demo ile başlıyor. Çıkan demodan oyunun ne mal olduğunu hemen anlıyorsunuz desem abartmış olurum. Oyunun demosunda eski savaş kalıntısı görüntüler var, o zamanları hatırlamak kötü olabilir, ama demo oyuna tam oturmuş. Bunun dışında görev başlarında da demolar var. Demoları izlemenizi tavsiye ederim, daha önce görmediğiniz ilginç görüntülerle karşılaşabilirsiniz (demolardaki görüntüler özenle seçilmiş).

Oyunun menüsü alıştığımız seçeneklerden ibaret: New game, load game, save game, options, help, quit game.

New game'in içindeki bir seçenek dikkate değer, ona bakmadan oyuna başlamamanızı tavsiye ederim (Bu arada tavsiyeleri fazla kaçırabilirim, dikkat). Tutorials, burada oyun içindeki karakterlerin ne işe yaradığı ve nasıl kullanıldığını anlatıyor (göstererek anlatıyor, gözünüz iyice görsün diye). Karakterle ilgili küçük görevler var, bu görevler bakalım iyi anlamış mısınız diye sizi sınava tabi tutuyor (Hayır anlamadıysan bilelim olayı [abarttım galiba]). Bundan sonra kendinizi hazır hissediyorsanız oyuna başlayabilirsiniz.

Oyun gerçekten iyi bir strateji (oynarken alnınızdan terler gelecek), çok dikkatli hareket etmeniz lazım ve Kill işlemini sessiz yapıp diğer nöbetçileri olaya uyandırmazsanız, sizin işinize gelir; eğer kendinizi tutamayıp karakolun ortasında kurşun saydırmaya başlarsanız bir anda Çin ordusu benzeri bir kitleyle karşı karşıya kalabilirsiniz. Bunun dışında sabır çok önemli (hemen lop diye atlamayın), sabrederseniz olayı daha kısa zamanda bitirebilirsiniz (tabii bu dediğimin yalanlandığı da oluyor). Oyunda güzel olan bir şey de görevi nasıl bitireceğin sana kalmış (adam sana diyor ki: "Kardeşim git şurayı patlat da nasıl patlatırsan patlat"). Sabit bir bitişi yok, görevi çok farklı şekillerde bitirebiliyorsunuz (eeee starteji, bu değil hocam). Her adamın ayrı bir görevi var ve biri öldümü görevi bitirseniz bile görevi bitirmemiş sayıp, tekrar oynamanızı söylüyor. Bu yüzden adımlarınızı düşünerek atmanız tavsiye edilir.



KENDİ STRATEJİNİZİ BELİRLEYİN

Size bir kaç bölümü açıklayacağım. Benim açıklamalarımdan farklı bir şekilde de görevleri bitirebilirsiniz.

Göreve başladığınızda giriş demosu çıkıyor. Seyredin (renkler orijinaldir, lütfen bilgisayarınıza bu niye siyah beyaz diye vurmayın), bundan sonra olayla ilgili yazılı açıklamayı size düzgün bir aksanla Frederic amcam anlatıyor (anlatana Frederic diyorum). Yazılı açıklamadan sonra (sıkıldınız biliyorum), size oyun mekanı üzerinde neler yapmanız gerektiği anlatılıyor (bu herif casusmuş, olayın fotoğraflarını çekmiş, olayı ordan biliyor). Yalnız anlatan sanki kahvedeymiş gibi oyun anlatıyor, içkiyi de biraz

GEX ENTER THE GECKO



Şu ana kadar iki boyutlu bir dünyada görevini yerine getiren kahramanımız geri döndü. Ama bu sefer üçüncü boyutunu evde unutmamış..



1998 senesine Tomb Raider II ile başladık, ardından Dreams, Croc The Legend Of The Gobbos (arada unutmuş olduğum 3D Action oyunlar için özür dilerim, ama büyük bir ihtimalle dikkatimi cezbetmemişlerdir) derken, geldik Eylül ayına, ama bu sefer elimizin altında bir kertenkele var, hem de oldukça marifetli bir kertenkele. Siz kertenkele dediğime bakmayın, kendisinin adı Gex. Yaz ayları her yönden durgun aylardır. Esnaf çalışmak istemez, genelde öğrencileri sömürdükleri için okulların tatil olması hiçbir esnafın işine gelmez. Eh, her yaz olduğu gibi şu geçtiğimiz sıcak yaz aylarında da birçok filmin bilmem kaçıncı bölümleri, birçok oyunun da ya devamı ya da eski versiyonları elden geçirilmiş bir şekilde piyasaya sunuluyor. Yani yeni fikir yok denecek kadar az. İşte Gex de bunlardan biri sayılabilir. Gex, oldukça sevimli bir oyun. Her neys... Bir kertenkelenin asıl oğlan olduğu bir oyun ne kadar sevimsiz olabilir ki.. Deniz yaşamı, kayalıklar, planktonlar, mercanlar, karpuz kabukları, pet şişeler, patlıcanlar, rakı şişeleri ... Vazgeçtim, hiç de güzel değilmiş.



Ahhh Besili Sinekler

Kahramanımız Gex aslında oldukça usta bir sporcudur. Hatta en sevdiği hareket kartal duruşudur. Aldığım duyumlara göre (kuşlar söylediler) durup dururken bir anda kartal duruşuna geçip etrafındaki tüm buzdolaplarına uçan tekme atarmış. Tabii bir süre sonra bundan da baydığı için başka yönlerde çalışmaya başlamış. Günümüzün hastalığına yakalanmış: Zapping. Allahım krizim, zapım geldi. Hayır dayanamıyorum. Hemen gidip bir iki zap yapayım da geleyim bakayım. İşte bir gün Gex her zamanki gibi televizyon karşısında serilmişken birden bire kendine geldi. Çünkü iriyarı iki adam Gex'i özel bir göreve çağırmak için gelmişlerdi. Ve işte Gex böylece göreve başladı. Oyun toplam 29 bölümden oluşuyor. Oyunda yapmanız gereken Gex'in yeteneklerinden sonuna kadar faydalanarak, bölüm başlarında verilen özel görevleri yerine getirmek ve bölüm içerisinde dağınık olarak bulunan uzaktan kumandaları teker teker toplamak. Tabii ki kumanda toplamanın da bir ödülü var. Eğer yeterli sayıda kumanda toplayacak olursanız, yeni bölümlerin kapıları sizlere açılıyor. Tabii ki etraftaki TV'leri kırıp içinden çıkan sinekleri yiyerek beslenme ihtiyacınızı giderebilirsiniz. Gex kendi türüne has bazı hareketleri bu oyun içerisinde de kullanabiliyor. Yeri geldiği zaman duvarlara tırmanırken, yeri geldiği zaman da o upuzun diliyle uçan, kaçan her şeyi midesine indirebiliyor.



Kızartsak da mı yesek?

Oyun sadece 3Dfx altında çalıştığı için oldukça iyi sayılabilecek grafiklere sahip. Gex'in kontrolü ilk başlarda çok zormuş gibi görünse de, zaman ilerledikçe mecburen alışılıyor. Ama alışılmayan unsurlar da mevcut. Mesela Gex' in sesi. Kesinlikle kertenkele sesine benzemiyor. "Kertenkele'nin sesi de nasıl olur?" demeyin. Bu aynı Cüneyt Arkın'ı Abdurrahman Palay'ın seslendirmesi gibi birşey. Umarım örnek yeterli olmuştur. Bunun haricinde Tomb Raider II'de özellikle çok fazla karşılaştığımız bir hareket olan kameranın duvar içerisine girmesi bu oyunda da bolca mevcut. Her şeye rağmen doğa güzel, kelebekler, sorun yok türünden bir oyun oynamak isterseniz Gex 3D: Enter The Gecko sizin için uygun bir oyun olabilir.



GENEL PUAN 7

YAZAR	: Humpty Dumpty				
FİRMA/TÜR	: Ubi Soft /Platform				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 80 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 1 kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx, D3D, Joystick **LEVEL CD : Ağustos /98**

POLİSLER ve TERÖRİSTLER

SWAT 2



Biliyorum, "Hani şu Amerikan filmlerindeki bilmemneyi bilir misiniz?" şeklinde başlayan yazılardan bıktınız artık. Ama adamlar o kadar girmiş ki hayatımıza; filmleriyle, kitaplarıyla, hatta oyunlarıyla bile artık benliğimizi tamamen domine etmiş durumdalar. Şu andan itibaren açıklamasını okuyacağınız SWAT 2 de bir istisna değil. Filmlerde gördüğünüz anti-terörist timi var ya, hani banka soygunu, rehine olayları gibi normal polislerin



müdahale edemediği çetrefilli durumlarda, özel yöntemler kullanarak içeri giren ve minimum kayıpla suçluları etkisiz hale getirmeye çalışan ekip. İşte SWAT 2 bu timi konu alıyor.

SWAT'ın açılımı Special Weapons and Tactics, yani Özel Silahlar ve Taktikler. Gerçekten, bu ekibin normal polislerden farkı, aldıkları özel eğitimin yardımıyla özel suç durumlarında rehine, polis ve hatta suçluları bile can kaybına uğratmadan sonuca ulaşmak için kullanılmalarıdır. SWAT 2'de bu ekibin başındaki polis şefi olarak, on beş bölüm boyunca çözülmesi zor durumlara müdahale ediyorsunuz. Ve işin iyi yanı, bu tür oyunlarda şimdiye kadar düşünülmemiş bir nokta da ihmal edilmemiş: İsterseniz teröristleri de yönetebiliyorsunuz.

Oyunun İçeriği

SWAT 2 bir Real Time strateji, ama kesinlikle Red Alert türü değil, daha çok Syndicate Wars'a benziyor. SWAT ekibini yönetirseniz, beş kişiden oluşan bir timi yönetiyorsunuz. Tabii paranız yeterse daha fazla polisi göreve götürebilirsiniz, ama bütçeniz oldukça kısıtlı ve görev sırasında yaptığınız her hatalı hareket bütçenize negatif olarak yansıyor. Örneğin bir sivilin ölmesi 5 bin, sivilin sizin yüzünüzden ölmesi 10 bin dolar içeri girmeniz demek. Tabii bunun tersi de mümkün, ele geçen deliller (silahlar, uyuşturucu vs.) ve canlı yakalanan her suçlu cebinize girecek para anlamına geliyor. Beş kişilik müdahale ekibinin yanında, iki kişilik keskin nişancı (Sniper) ekibi de sizin kontrolünüzde. Onları kullanmak her zaman işinizi kolaylaştırır, ama ölü suçlulardan ne delil, ne de ekstra para kazanabilirsiniz.

SWAT timini yönetirken elinizden geldiğince "kitaba uygun" davranmanız gerekiyor. Yani eğitim sırasında öğrendiğiniz bütün kurallara uymalısınız. Görevlerde genel olarak izlenen prosedür şu: Öncelikle suçluyla telefon irtibatına geçilir. Eğer suçlu veya suçluların olduğu yerde telefon yoksa, başka işiniz yokmuş gibi, onlara bir cep telefonu götürmeniz gerekir. Bu işi mutlaka ekip lideri olan polis yapar ve bu sırada tamamen savunmasızdır, çünkü telefonu suçluların açıkça görebileceği bir noktaya bırakmalıdır. Tabii, suçlularla teması kesip, direkt olarak müdahale edebilirsiniz. Ama daha önce de söylediğim gibi, barışçıl yollara başvurmanız her zaman sizin çıkarınızadır. Telefon görüşmeleri sürerken Sniper timini yüksek bir mevkiye yerleştirmelisiniz. Bunun için dürbünlü tüfeği seçin ve oyun ekranındaki yüksek noktaların (mesela çatılar, yamaçlar) üzerinde gezdirin. Vurucu timin konuçlanabileceği bir yer bulduğunuzda, imleç tüfek şeklini alacaktır. Bir binaya sessizce gireceğiniz zaman kapıyı Hooligan Tool denilen aletle açmalı ve aynayı kullanarak içeriye bakmalısınız. SWAT görevlerinde sizi en fazla zorlayacak şey, suçlu ile rehineleri ayırd etmek olacaktır. Suçlular sadece rehine aldığında veya ateş ettiğinde kendini belli eder, bu durumda bile oyunun diğer yönlerine göre zayıf kalan grafikleri nedeniyle suçluları diğerlerinden ayırmakta zorlanabilirsiniz. İçeriye her zaman sessizce girip, minimum kayıpla olayı bitimek tercih edilir, ama bir rehine ya da polisin hayatı tehlikedeyse, silahları konuşturmaktan başka seçeneğiniz kalmaz. Bu durumda gördüğünüz bütün suçluları Sniper'lar aracılığıyla temizleyin, diğerlerini de gaz veya ses bombası kullanarak etkisiz hale getirin. Sıcak çatışmaya girmeden önce, kalkanlarınızı ve gaz maskelerinizi mutlaka takın demek bile istemiyorum.

Madalyonun Öteki Yüzü

Evet, her zaman kanunun yanında olmanız gerekmez. Eğer teröristleri seçerseniz, olaylara SWAT ekibinden çok farklı bir bakış açısı ile yaklaşmanız gerektiğini göreceksiniz. En büyük fark ise, kimsenin hayatını korumak zorunda değilsiniz, kendi hayatınız dışında. Yine de mümkün olduğu kadar rehinelerin ölmemesine gayret edin, ne de olsa ideolojinizi ancak canlı insanlar arasında yayabilirsiniz. Eğer savaş alanından bir rehine ile kaçabilirseniz, ekstra ücret alırsınız. Terörist ekipleri üç kişilik gruplar halinde bulunuyor ve ayrıca özel vurucu tim yok. Ama bu demek değildir ki terörist olduğunuz için keskin nişancı

kullanamazsınız. Görevlere iki tim halinde çıkarken, birisini üç kişilik vurucu tim halinde donatmanız işinize gelecektir. Teröristler hayata saygı duymadıkları için SWAT'dan daha rahat olduklan kesin, ama onları yönetmenin de olumsuz yanları yok değil. Mesela, SWAT'la oynarken beş adamı zor idare eden ben, teröristleri yönetirken yirmi kişilik SWAT timiyle karşılaşınca dumura uğradım. Resmen haksızlık, benim bir tek Mouse'um var, yirmi kişiyi nasıl idare ederim, bilgisayarın böyle bir kısıtlaması yok. Sırf bu yönetim karmaşası yüzünden teröristlerden nefret ettim. Altı kişilik bir terörist güruhunun yirmi kişilik iyi donanımlı, eğitimli ve disiplinli SWAT polisine karşı hiç şansı olamaz. Onların tek avantajları, keskin nişancıların polisin eline geçene kadar yaklaşık on SWAT'ı indirebilmeleri.



We Don't Need No Education (P.F.)

Her iki tarafın da görevden önceki hazırlık aşaması çok önemli. Adamlarınızı görevin içeriğine göre teçhizatlandırın. SWAT ile oynarken benim kullandığım taktik şöyleydi: Ekip liderini (Element Leader) gözyaşı bombası konusunda eğitin. Ve ona gözyaşı bombası atar verin. İkinci adamınız gözcü (Scout) olsun. Onun görevi de kapıları sessizce açmak ve aynayla içeriyi kolaçan etmek. Ona da Hooligan Tool ve Mirror almayı unutmayın. Üçüncü adam Rear Guard (koruma). Bu adam beklenmedik sıcak temaslara karşı olabildiğince hazır olmalı, yani Shotgun ve Ballistic Shield alınmalı. Dördüncü ve beşinci adamlar, artık sessizliğin işe yaramadığı yerlerde teröristleri indirmek için kullanılacaklar. Ben dördüncüyü Explosives konusunda eğitip, Entry Explosives ve Detonator almanızı, beşinciye ise Battering Ram almanızı tavsiye ederim. Bu sonuncu alet kapıyı tekmeyle açıp kek gibi ateş altında kalmamak için kullanılır, eski savaşlarda kullanılan ve sanırım koçbaşı dedikleri aletin modern versiyonu. Bunların haricinde, bütün adamlarınıza Gas Mask ve çelik yelek almayı ihmal etmeyin ve bunları bütün görevlerin başında aktif hale getirin.

Silahlandırmanın yanı sıra, adamlarınızı eğitmeniz de çok önemli. Eğitime giren bir adamın özelliği yüzde10 artar, ama bir sonraki göreve çıkamaz. Adamların eğitim görebileceği alanları sınıflandıracak olursak (S: SWAT, T:Terörist için demektir)

SİLAH EĞİTİMİ:

COLT 911 (S): Standart silah eğitimi. Tamamen gereksiz.

HAND GUN (T): SWAT'ın silahından daha etkili, ama eğitim için bir gün boyunca adamınızı bağladığınıza değmez.

MP5 (S): Saldırı adamlarının standart silahı. Seri, etkili ve bitirici. Yüzde 80 ve üzeri makbuldür.

AUTOMATIC RIFLE (T): Teröristlerin tek ağır silahı, hepsine birer tane alın.

SHOTGUN (S): Bence kullanımı çok sakat, çünkü mermi yerine saçma attığından, rehinelerin vurulma şansı oldukça artıyor.

SNIPER RIFLE (S/T): Çok ama çok önemli. Bir adamı vurucu time alacaksanız, Sniper özelliğinin yüzde 95'in üzerinde olmasına özen gösterin.



ÖZELLİK EĞİTİMİ:

DYNAMIC ENTRY (S): Sessizliğin sökmediği yerde, hızlı, kesin ve bitirici davranma kabiliyeti. Tüm ekip için gerekli, ama dördüncü ve beşinci adamlar için hayati önem taşıyor.

TEAR GAS (S): Belki de oyunda en çok kullanacağınız özellik. Gözyaşı gazı sayesinde, teröristleri etkisiz hale getirmeniz ve rehinelerin hayatlarını tehlikeye atmadan canlı ele geçirmeniz çok kolaylaşıyor.

GRENADE (T): SWAT'ın göz yaşı bombası varsa, teröristlerin de el bombası var. Umarım Şaban gibi pimi atıp, bombayı elinizde tutmazsınız

(- "Gomtanım, bunu neetçem ben şimdi?" -"ŞABAAAAAAAA-AAA..... KABUUUUUUUUU-UM")

RAPPELING (S): Yaralıları kurtarmak için ya ilk yardım yapmalı, ya da helikopter çağırıp bu aletle yaralıyı helikoptere bağlamalısınız. Hiç kullanmadım, çünkü helikopter ayrı para, Rappeling Gear ayrı para, bir de bunun eğitimi falanı filanı derken, maazallah batar koca departman.

EXPLOSIVES (T): Her türlü patlayıcının kullanımı için, bu konuda eğitim almanız lazım. Mesela bu özelliği yüzde 70 olan bir adamın bombayı yerleştirirken bombanın elinde patlaması ihtimali yüzde 30, yerleştirdikten sonra bombayı başarılı bir şekilde patlatması ihtimali de yüzde 70 olacaktır.

BOOBY TRAP (T): Yukarıdakinin aynısı.

HAND-TO-HAND (S/T): Son çare, silahsız dövüş. Hiç kullanmayın, çünkü karşınızdaki adam yenileceğini anladığında silahını çekip kafanıza dayamaktan kaçınmayacaktır.

FIRST AID (S): Yaralananlara ilk yardım yapmak için bu özellik gerekiyor. Ha, bir de EMT KIT.

SERTİFİKA EĞİTİMİ:

Sertifikayı sadece SWAT ekibi alabilir ve bir adamın sertifika alması için, bazı özelliklerinin belli bir düzeyin üstünde olması gerekir.

ELEMENT LEADER: SWAT tim lideri olmak için gerekli. Bütün silah eğitimleri yüzde 80, bütün genel özellikler yüzde 70 ve üzerinde olmalıdır.

SNIPER: Sniper Rifle eğitimi yüzde 90 üzerinde olmalı.

EXPLOSIVES EXPERT: Dynamic Entry özelliği yüzde 90 ve üzerinde olmalıdır.

K9 HANDLER: Hiçbir özellik gerektirmez. Bir adamınıza bu konuda sertifika almanız iyi olur, çünkü göreve bir adet K9 polis köpeği ile birlikte çıkar ve Hand-to-Hand özelliği yüzde150 olur. Bu da suçluları canlı ele geçirmek için büyük bir avantaj (Bu arada konuyla alakasız ama ne zaman yayınlansa seyrederim K9'u. Severim yani).

EMT: Bir adamınıza da bunu almanız





önemli, çünkü saldırı sırasında herhangi birisi yaralanırsa, kısa zaman içinde kan kaybından ölür. Bunu önlemek için ilk yardım gerekir. First Aid özelliği yüzde 90 ve üzerinde olmalıdır.

I Can't Get Enough Of You (B.G.)

Demolar bittikten sonra göreceksiniz ki oyun ekranı pencereler şeklinde dizayn edilmiş. En büyük pencere oyun alanını gösteriyor. Hemen sağda komuta düğmeleri var. Bunlar SWAT ve teröristlere göre ufak değişikliklere uğruyor. Kısaca bir bakalım:

RUN/WALK (S/T): Sessiz veya hızlı hareket.

KNEEL (S/T): Çömel.

MEGAFON (T/S): Diğer insanlarla konuşmak.

KELEPÇE (S): Etkisiz hale gelen suçluyu tutuklamak.

KURTARMA (S): Bağlı olan rehineleri kurtarmak.

BÜYÜTEÇ (S): Hiçbir fonksiyonunu bulamadım.

FIGHT (T): Silahsız dövüşe girmek.

PATLAYICI (S): Kapalı kapıları uçurmak.

ALMA (S/T): Yerdeki delil ve silahları almak.

BIRAKMA (S/T): Taşıdığınız aletlerden istediğinizi bırakmak.

KORUMA (S/T): Birisini yakın korumaya almak.

GİRİŞ (S): Açık kapılardan sessiz, kapalılardan gümbür gümbür girmek için.

REHİN ALMA (T): Masum vatandaşları rehin alıp, polise kolay av olmamalı.

REHİNEYİ SALMA (T): Yanında rehine olan bir terörist bomba yerleştiremez. Rehineyi salarsanız, görebileceğiniz bir yere gider, siz de serbest kaldığınız için başka kirli emellerinizi yerine getirebilirsiniz.

TESLİM OLMA (T): En bir son çare.

TELEFON (S/T): Merkezle bağlantı kurup, gerekli bilgileri almak için. SWAT'ı yönetiyorsanız, teröristlerle irtibatı kesip kesmemek gibi bir seçeneğiniz de var.

HELİKOPTER (S): Helikopteri birçok iş için kullanabilirsiniz. Adamlarınızı Rappeling Gear ile yükleyip bir yere taşıyabilir ya da etrafı kolaçan etmesini emredebilirsiniz.

PANZER (S): Bazı kapılarda bubi tuzakları olabilir (bkz. SWAT 1 I. Bölüm) bu durumda kendi kapınızı kendiniz yaparsınız. Yoo, bırakın o testereyi çekici, bu koca panzer ne güne duruyor?

ATEŞ SERBEST (S): Vurucu timin kafasına göre ateş açmasına izin vermek için.



HARİTA (S/T): Küçük haritayı büyük ekranda gösterir. Büyük haritada yerini bildiğiniz herkesi görebilirsiniz.

OPTIONS (S/T): Bilmem ki ne desem?

Genç Dostum, Yaşlı Birinden Tavsiye İster Misin?

* İlk görevlerde elinizden geldiği kadar iyi oynayın, çünkü ilerledikçe bütçenin aslında ne kadar kısıtlı olduğunu göreceksiniz.

* Rehineyi kurtardıktan veya teröristi canlı olarak ele geçirdikten sonra, haritada yıldızla işaretli olan güvenli bölgeye götürmeniz lazım.

* Eğer suçluları bir türlü bulamıyorsanız, helikopter çağırın. Dost düşman hemen herkesin yerini belirleyecektir.

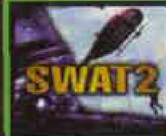
* Paranız bitmek üzereyse, aktif olmayan (göreve çıkmayan ve eğitimde olmayan) adamlarınızın bütün aletlerini satın (Colt 911 dahil olmak üzere). Böylece bayağı bir para kazanırsınız.

* K9 köpeği kullanan adamlarınıza kesinlikle gaz bombası vermeyin. Unutmayın sizin gaz maskeniz var, ama köpeğinizin yok.

Yazının dibine geldik. Oyun hakkındaki görüşlerime geçmenin zamanı geldi. SWAT 2, çok çok iyi bir oyun olabilecek potansiyele sahip. Ama maalesef bu potansiyelin sadece yüzeyini yalayabilmişler. Neden? Çünkü bu oyun Real Time değil, Turn bazlı olmalıydı. Sonuçta bir Starcraft değil bu, 20 tane adam üretip ortalığa salmıyorsunuz. Her adamla tek tek ilgilenmeniz gerekiyor, bütün adamları aynı anda yönetmek bir bilgisayar için sorun olmayabilir, ama insanoğlu bunun için yeterli sayıda el ve göz koordinasyonuna sahip değil. Ayrıca, üzerinde bu kadar uğraşılmış bir oyunun grafikleri daha iyi olmalıydı. Hadi grafikleri bırakın, adamların animasyonları birazcık daha zenginleştirilebilirdi. Eksilerden sonra gelelim artılara, bir kere oyunun müzikleri çok güzel. Tam havaya uygun ve olaylar kızışınca, istemediğiniz bir hal alınca veya sonuca yaklaşınca değişiyor. Yapay zekaya gelince, işte oyunu ayakta tutan temel direk, yapay zeka bu tür oyunlardakinden çok daha üstün. Her oynadığınızda adamların davranışı değişiyor. Bir görevde pasif davranıp saklanırken, bir diğerinde bütün silahları üzerinize boşaltarak saldırıya geçebiliyorlar. Bu yönüyle SWAT 2 bir kere bitirilince tekrar oynamak isteyebileceğiniz bir oyun.

Grafiklerin yetersiz olması kafanızı bulandırmasın, görevini yapacak kadar iyiler, sadece yeterli detay ve canlılığa sahip değiller. Sonuç: SWAT 2 beklenen tam olarak veremese de, taktik-strateji isteyenleri bir iki hafta oyalayabilecek düzeyde, orta kalitenin üzerinde bir oyun.

GENEL PUAN 7



YAZAR	: Sinan Almaç				
FİRMA/TÜR	: Sierra FX / Strateji				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 200 MB	GRAFİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★
DESTEKLENENLER	: 3Dfx - D3D - Joystick			LEVEL CD	: Ağustos /98

ROCKMAN X4

Rockman kimdir? Megaman kimdir?

Klasik serilerin çoğu unutuldu gitti. Zaman, süslü püslü grafiklerle insanların gözlerini boyamaya çalışan ruhsuz oyunların zamanı. Yine de artık önemini kabullenmek zorunda kaldığım üçüncü boyutun tek başına herşey anlamına gelmediğini kanıtlarcasına hazırlanmış bir yapımla karşılaşmak beni fazlasıyla mutlu ediyor. Hele bu, oyunseverlerin ilk kez 80'li yılların sonlarında 8-bit Nintendo'lar aracılığıyla tanıştığı bir oyun olursa.



Şimdiye kadar farklı platformlarda 15'den fazla oyuna isim babalığı yapmış Rockman, (Amerika'daki adıyla Megaman) Capcom şirketinin ölümsüz kahramanlarından biri. Rockman X4 ise serinin 10. yıldönümü anısına piyasaya sürülen, Rockman'i geleceğe taşımayı hedefleyen bir platform olma özelliği taşıyor.

Bu kez hikayemiz Maverick Hunter karargahının dünyanın dört bir yanından gelen Reploidler'in saldırısına uğramasıyla başlıyor. Onların oluşturdukları Repliforce isimli karanlık ittifak yine güçlü bir Reploid olan General tarafından kurulmuş. Hedefleri kendi yaratıcılarını yani insanları yok etmek.



Capcom'un kahramanları

Bu sırada kahramanlarımız Megaman ve Zero boş durmuyor ve General'ı durdurmak için hemen harekete geçiyor. Ne var ki önemli müttefiklerimizden biri olan Colonel de düşman saflarına katılıyor. Colonel'in kardeşi Iris (ilk bölümün sonunda yerde yatar halde bulacağımız dişi) bizim tarafımızda yer alsa da, akrabalık bağı yüzünden iki arada bir derede kalıyor ve bize gerektiğince yardım edemiyor.



Megaman, Repliforce'un sekiz ana komutanını ortadan kaldırmak ve üzerinde çalıştıkları yeni silahı onlar dünyayı yok etmeden önce ele geçirmek için Double'dan da destek görüyor. Yine de bu dostunun geçmişiyle ilgili bilgisinin azlığı ona tamamen güvenmesini zorlaştırıyor.



Acaip isimli karakterleriyle ve Brezilya dizilerini aratmayan akışıyla işler daha sarpa sarmadan hikayeyi burada keselim. Bizden kısaca General'ın planlarından bihaber bir şekilde, düşmanımızın gücü sürekli artarken dünyayı kurtarmamız isteniyor.

Rockman X4, ana hatlarıyla önceki Rockman'lerden ayrılmıyor. Oyundaki en büyük yenilik karakter seçimi. Rockman dışında artık Zero'nun da yönetilebilir olması, birbirinden farklı iki görevler dizisi anlamına geliyor. Oyunun akışı içinde ikisi arasında değişiklik yapamıyoruz. Karakterler arasındaki en büyük fark silahlar. Megaman'ın elindeki tabancaya karşın, Zero, Z-Saber'ı kullanıyor ve öldürdüğü düşmanların silahlarını yağma etmek yerine onlardan yeni dövüş taktikleri öğreniyor. Üstünlüğü ancak yakın dövüşlerde ortaya çıktığından, Zero'yu seçenler onunla mücadele etmenin daha zor, ama daha zevkli olduğunu göreceklerdir.

Slash Beast

Being a hero, or a zero!

Oyundaki bölümlerin herbiri değişik arka planların yanında, diğer bazı yenilikleri de beraberinde getiriyor. Örneğin Bio Lab'de sürekli dönen bir merdivene tırmanırken, Jungle Base'de şaşırtıcı arka plan efektleriyle karşılaşıyorsunuz. Görevlerin başında dört hakka sahipsiniz ve alıştırma niteliğindeki birinci bölümü tamamladıktan sonra, sekiz farklı macera arasından seçim yapmamız isteniyor. Binbir çeşit Reploid sizi bekliyor, ama başlarda karşılaşacağınız ufak tefek yaratıklar birer yem. Platform türünün karakteristik özelliği nedeniyle her bölümün sonunda ekran boyunda iri bir yaratıkla ve onun Fireball'u aratmayan silahlarıyla yüzleşeceksiniz.

Rockman X4'ün 800*600 çözünürlüğe ulaşan iki boyutlu grafikleri, ayrıntılı arka plan tasarımlarıyla süslenmiş. Ara demoların tümü çizgi film kalitesinde. Patlama ağırlıklı ses efektleri ve müzikler mükemmel olmasa da idare ediyor.

Bir platformun en can alıcı noktası, yani oynanabilirlik benden olumlu puan almayı başardı.

Capcom'un animasyon ve grafikleri birinci tercihinizse ve oyunun ismi sizi yıllar öncesine götürüyorsa, edinmekte yarar var. Ancak Megaman veya Rockman sözcükleriyle ilk kez bu sayfada karşılaştıysanız, önünüzde daha iyi seçenekler var.



GENEL PUAN 7

YAZAR	: Ozan ali Dönmez (mailme.ozi@mailexfice.com)				
FİRMA/TÜR	: Capcom / Platform				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 5 MB	GRAFİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 75	CD-ROM	: 2X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	3Dfx, D3D, Joystick			LEVEL CD	: Ağustos /98

HEART OF DARKNESS

Sıkı Bir Maceraya Hazır Olun

Küçükken hepimiz hayal kurardık herhalde, bunları gerçek hayatta yaşamayı isterdik hep. İşte Heart Of Darkness'da hala içinizde bir şey kalmış ya da yeni başlıyorsa, hayal gücünüzü ve macera duygunuzu biraz olsun körükleyecek bir oyun. Platform türü oyunlar artık pek çıkarılmıyor. Bu tür bir oyun ne zaman çıkacak derken, önce Odd World, sonra da Ocean şirketinin altı yıllık bir çalışmasının ürünü olan Heart Of Darkness piyasaya sürüldü (ohhh beee). Sonunda Arcade Adventure oyuncularına da biraz ilgi gösterildi. Ne o öle hep strateji ve doom gibi oyunlar (biraz daha bekletselerdi binalarını dinamitleyecektim, bak o zaman göreceklerdi gökyüzünde kaç yıldız olduğunu).

Bravo Çocuklara

Oyunu hazırlayanlar size her konuda yardımcı olmaya çalışmışlar, bu da oyuna ayrı bir güzellik katmış. Oyun yüklenirken, oyundaki tuşların nasıl kullanılacağı ve hangi tuşun ne işe yaradığı anlatılıyor (hem de resimli). Böylece oyuna başladığınızda "Bunun tuşları neydi?" diye bir saat bütün tuşlara basmayacaksınız. Oyunda ilerlediğiniz bölümler otomatik olarak kayıt ediliyor. Oyunu kapatsanız bile, tekrar açıp PLAY dediğinizde kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Ayrıca istediğiniz bölümü oynama şansı da var. LOAD'a gelin ve seçin, bu kadar. Zorluk derecesini oyun içindeyken bile değiştirebilirsiniz, yani oynadığınız bölüm zor geldiyse veya bir türlü geçemiyorsanız, OPTIONS'dan EASY yapıyorsunuz, bölüm artık kolay, bundan böyle siz değiştirmedikten sonra hep kolay. Bazı yerlerde ne yapmanız gerektiği hakkında size ipuçları da veriyor (Bir yerden hep düşüyorsanız, "Aha bak şuraya tutun kardeşim" resmi ile karşılaşabilirsiniz). Bölüm sonlarına ve aralarına demo koymaları da iyi olmuş. Demolar bayağı iyi hazırlandığı için acaba ilerideki bölümde ne olacak merakı insanı oyunu bitirmeye zorluyor. Bunların dışında, oyunun müzikleri de epey etkili olmuş. Oyunu oynarken film atmosferi içine giriyorsunuz. Haaa unutmadan, ilk demoları öyle tek tuşla geçemiyorsunuz (eee o kadar çalışmışlar öyle tek tusla geçmek olur mu?).

Gölgeler Ülkesine Seyahat

Oyunumuz olayın nasıl başladığını





güzel bir demoyla size anlatıyor (Adamlar altı yılın üçünde demoyu hazırlamak için uğraşmışlar herhalde). Endi (bu biziz) okuldan çıktıktan sonra (öğretmen size pek iyi davranmıyor [neden acaba]) sevgili köpeği ile birlikte güneş tutulması seyrine kendini kaptırıyor. Tutulma olduğu sırada köpeği Çomar (doğrusu WHISKY olacak, bir çocuk köpeğine koymak için daha ilginç isimler bulabilir bence -BLX) gölgeler efendisinin adamları tarafından kaçırılıyor ve siz bunu yapan o denyoyu yakalamak için kolları sıyırdığınız gibi karargahınıza fırlıyorsunuz. Sizi gölgeler ülkesine götürecek araç hazır beklemektedir (Kullandığınız araçlar ve karargah tamamen Endi tarafından hazırlanmıştır [yetenekli çocukmuş]). Bilgisayar gerekli malzemeleri hazırladıktan sonra araca atlayıp geri sayımı bekliyorsunuz . Ateşlemeye birkaç saniye.... Hayallah, hocam dur yaa hiç bilmediğimiz bir yere gidiyoz orada in vardır, cin vardır, oraya silahsız gidilir mi? "Hemen silahı alıp geliyom, sen saymaya devam et" deyip, silahınızı alıp gemiye atlıyorsunuz. Gemi büyük bir hızla kalkıyor ve gölgeler ülkesine seyahatiniz başlıyor. Kısa bir yolculuktan sonra bulutların arasından yeryüzü gözükmeye başlıyor. Tam alçalmaya geçtiğinizde önünüze bir anda çıkan kara kemik torbası bir yaratık, kontrolünüzü bir anlık kaybetmenize neden olup aksilikleri başlatıyor ve bir dizi manevradan sonra geminiz kayaların arasına sıkışıp kalıyor. İşte oyuna burada el atıyorsunuz, usta bir hareketle gemiden atlıyorsunuz ve maceranız başlıyor.

Gölgelere Dikkat

Güçlü ve emin adımlarla ilerliyorsunuz. Daha önce bahsettiğim gibi, gölgeler ülkesinde bazı şeylerin gölgeleri sizi aşağı atmaya ya da ayağınızı kaydırmaya çalışabilir. Böyle bir şeyle karşılaşırsanız, gölgenin kaynağı olan cismi yok edin. Elinizde bir ışın tabancası var. Hayalet Avcıları'nı izlediyseniz hatırlarsınız, onların tabancasına benziyor ve beyin gücü ile çalışıyor. Uzaktaki yaratıkları hemen yok etmiyor, ama yakındaki yaratığın tozunu bırakmıyor. Sağa, sola yu-

karı ve çapraz ateş edebiliyorsunuz. Havadakileri de böylece imha edebilirsiniz. Kara yaratıklarla karşılaştığınız zaman sakın onlara selam falan çakmayın. Hemen tetiğe basıp kızartın, çünkü hiç dostça davranmıyorlar, hele bazıları sizle çok samimi olup size CANIIM diye sarılıveriyorlar. Bu şekil sarılanlardan sağ-sol hareketi ile kurtulabilirsiniz. İlerleyin ve karşınıza çıkanları yok edin. Sabırlı olun, çünkü bir zaman sonra kesinlikle bitiyorlar. Onlarla savaşırken ortada durmayın, hem ön hem de arkadan geldikleri için bir anda kendinizi yaratık selinin içinde bulabilirsiniz. Ekranın başlangıç noktasında durursanız arkadan gelenler öteki taraftan bir şey yapamadıkları için üstünüzden uçarak geçerler (Nasıl uçtuklarını sormayın, ben de çözemedim, adam sadece kolunu çırpıyo ve uçuyo [Bence sakın evinizin balkonundan bu şekilde uçmayı denemeyin-BLX]). İlerleyen bölümlerde daha akıllıları çıkıyor, yukarıdan ateş edince eğiliyorlar, aşağıdan ateş edince zıplıyorlar. Ona göre kendinizce bir taktik geliştirin. Birinci bölüm sonunda silahınızı kaybediyorsunuz (kocaman bir yaratık onu miğdeye indiriyor), panik yok yola devam. Biraz ilerledik ten sonra duvardaki kertenkeleyi takip edin. Nasıl mı? Siz de duvara tırmanabiliyorsunuz. İleride yol bitiyor, bunun için ALT tuşu ile karşıya atlamanız lazım, iyice kenara gelip öyle atlayın ve ALT'ı basılı tutun, yoksa kendinizi aşağıda bulursunuz. Yukarıya tırmanın ve demooo. Demodan sonra devam edin. İlerideki kayaları ve sinek kapanları geçtikten sonra suyun içinden devam. Köy meydanında yürür gibi gitmeyin, uçan yaratıklar kapabilirler sizi. Yaratık dalışa geçtiğinde suyun içine eğilin, böylece sizi yakalayamıyorlar. İleride güneş ışığı sızan bir yer var ve onlar burayı geçemiyorlar, KIHFFFF diye yok oluyorlar. İleride birinin başı dertte, onu ağaçtan sallanan ipe asılarak kurtarın. Sonradan o da size yardım ediyor, zaten renginden iyi biri olduğu belli . Birlikte uçarken saldırıya uğruyorsunuz ve arkadaşınız vurulup sizi elinden bırakarak aşağıdaki göle düşürüyor. Buradan aşağı doğru devam edin ve sarı kayaya dokunun, kayadan size bir güç geçiyor. Sağa gidin ve oyuktan geçin. Suyun dibindeki engelleri aştıktan sonra bir mağaraya çıkıyorsunuz. Kapalı bir geçit var. O zaman geçidi biz açalım. SHIFT ve boşluk tuşu ile ateş edebilirsiniz. Boşluk tuşu güç kazandırıp öyle ateş ediyor. SHIFT ise seri atış için kullanılıyor. Yola devam, ileride bir tohumla karşılaşıyorsunuz, güç toplayıp buna ateş edin. HOOOOOP, artık üzerine çıkabileceğiniz bir ağaç oldu. Buna tekrar ateş ederek eski haline getirmeniz mümkün. Evet devam ediyoruz.

Birkaç sulu yeri aştıktan sonra yere iniyoruz. Burada suyun üstünde bir yumurta var, ateş etmeyin ve sola gidin, yaratık ve sinek kapanını halledin, yukarı çıkın, sola gidin, kurtları halledin ve aşağı inin. Suya girin, aşağıdaki tüneli açın, akıntı oluşuyor, dikkat edin ve geri yüzün, geldiğiniz gibi geri gidin.Yukarı çıktığınız ağacı tohum haline dönüştürüp suya itin.

Akıntının etkisi ile öteki tarafa gidecek, kara parçası üzerindeki tohuma ateş edin ve üstüne zıplayın. Oradan karşıya atlayın ve ağacı tohuma dönüştürüp onu da suya atın, sağa gidin ve tohumları ağaç yapıp, çıkışa ulaşın. Arkadaşınız tam düşecekken sizi kurtarıyor ve demo.

Birkaç İpucu

Örümceklerin bi taraflarından çıkan sıvılara dokunmamaya dikkat edin, kendinizi yere yapışmış bulabilirsiniz; vücudu insan, kafası gergedana benzeyen yaratıkları vurunca iki parçaya dağılıyorlar. Bu parçaları da SPACE ile yok etmeyi ihmal etmeyin, yoksa bir anda harst diye yerden bitiveriyorlar (Bir yerde bunların böyle çoğalması işinize gelecek aklınızın bir köşesinde bulunsun). Çıkamadığınız bir yerde mutlaka basılacak bir düğme veya ittirilecek bir kaya vardır.

Evet benden bu kadar, bundan sonrasını size bırakıyorum. Şu ana kadar oynadığım en kaliteli oyunlardan bir tanesi bu oyun. Kurgusu ve oynanabilirliği iyi, ama 256 renk ve düşük çözünürlüklü olması oyunun mükemmel bir Arcade - Adventure olmasını engellememiş. Böyle bir kusur yüzünden oyunu oynamamak doğrusu ayıp olur. Bu türün sevenleri bu oyunu kaçırmamalılar.







GENEL PUAN **8**

YAZAR	: Sinan ALMAÇ				
FİRMA/TÜR	: Ocean / Platform				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 80 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 120	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 1 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆

DESTEKLENENLER : 3Dfx - D3D - Joystick **LEVEL CD : Ağustos /98**

MORTAL 4 KOMBAT

Darkness Is Calling



Şayet halk arasındaki tabiriyle vurdulu kırdılı filmlerden hoşlanıyorsanız, Jackie Chan ve Bruce Lee gibi aktörlere hayransanız ve de bir bilgisayarınız varsa, hiç bir güç beni daha önceden Mortal Kombat ismini duymadığına ikna edemez. İnanılmaz hareketlerle ve kanlı sahnelerle dolu, dövüşçülerin havalarda uçuştuğu, dünyayı insanlar için daha güvenli bir yer haline getirmek (!!) amacıyla yapılmış savaşları konu alan film ve oyunlar büyük bir kitlenin ilgisini çekmeyi başardı. Ne var ki dövüş oyunları serisi PC'de hiç bir zaman çok parlak başarılar elde edemedi. Bilgisayarlarımızın grafiklerde ve kontrollerde büyük ölçüde yetersiz kalması yüzünden, çoğu oyunseverin aklına bu alanda uzunca bir süredir ilk olarak Arcade makineleri ve konsollar geliyor. Ama şimdi PC'nin de dövüş oyunları için uygun platform olduğunu kanıtlamaya çalışan bir Arcade klasiğinin yepyeni sürümüyle karşı karşıyayız.

Choose Your Destiny

Eurocom ve Midway şirketlerinin ortak ürünü Mortal Kombat 4, MK3 ve MK Trilogy'nin kaldığı yerden ölümcül dövüşü devam ettiriyor. Hem de ilk üç boyutlu Mortal Kombat olmanın ötesine geçip, doğru dürüst 3D hızlandırıcı kartı desteği olan ilk dövüş oyunu unvanını alarak. Aramıza her gün yeni oyunseverler katıldığından, filmi hala seyretmemiş olmanız ihtimalini de değerlendirerek konuya Fransız kalmanızı engelliyeyim: Binlerce yıl önce Raiden, Shinnok adıyla bilinen kötü tanrıyı yenilgiye uğrattı ve savaşın ardından onu Netherealm'a sürgüne yolladı. Daha önceki maceralar Netherealm'dan Shao Khan gibi pek çok kötünün dünyayı ele geçirme mücadelesini anlatıyordu. Şimdiyse Shinnok oradan kurtulmayı başardı ve dünyadaki en yetenekli dövüşçüler onu bir kez daha dize getiremezse, hain emellerine ulaşacak.

MK4, film setlerinden çıkagelmiş izlenimi uyandıran 15 dövüş ustasını biraraya getiriyor. Bruce Lee benzeri Liu Kang, metal kollu Cyborg Jax, film yıldızı Johnny Cage ve güzel olduğu kadar da tehlikeli Sonya dışında, adları artık Mortal Kombat'la birlikte anılan Sub-Zero, Scorpion, Reptile ve Raiden oyundaki yerlerini koruyor. Dişilerin Sonya dışındaki yegane temsilcisi Tanya, Quan Chi, Kai, Fujin ve artık sizin de hükmedebileceğiniz Shinnok'la birlikte, karakter sayısı MK Trilogy'dekine ulaşmasa da serinin tutkunlarını memnun edecek düzeyde.

Laf ağızdan bir kere çıkar. Az önce aramıza her gün bir çok yeni oyunseverin katıldığını belirttiğimize göre, onlara bir iyilik daha yapıp dövüş oyunlarının özünü kısaca anlatalım: Kahraman seçiminin ardından farklı rakiplerle farklı alanlarda birer birer kapışacaksınız. Aynı



rakibe karşı 2 veya 3 raund yenilmişseniz, eleniyorsunuz. Her dövüşçü, sayıları toplam bir düzineyi bulan özel hareketlere sahip. Bunlar genelde ateş toplarından ve rakibi donduran diğer silahlardan oluşuyor. Işınlamalar ve bir sürü fantastik hareketi de düşünürsek, bu tür oyunlardan gerçekten zevk almak için bu tuş kombinasyonlarını öğrenmek gerekiyor. Çömez azınlığı da memnun ettiğimize göre, diğer arkadaşlarımızın canları sıkılmadan oyuna geri dönelim.

Flawless Victory

Müsabakalar birkaç farklı şekilde oynanabiliyor. Bunlar:

Arcade: Bu modda bütün karakterler-



scorpion

le teker teker savaşıp, hikayenin sonuna doğru yavaş yavaş yaklaşıyor ve Shinnok'a ulaşıyorsunuz. 2 On 2 Kombat'da ise iki karakter seçip oyuna başlıyorsunuz. İlk dövüşçünüz bilgisayar kontrolündeki rakiplerinizden ikisini de yenebilirse, bir sonraki müsabakaya hak kazanıyorsunuz. Ama başarılı olamazsa, arkadaşının kaldığı yerden ikincisi mücadeleye devam ediyor. Ancak o da yenilirse elenmiş sayılıyorsunuz. Arcade'e başlarken karşılaşacağınız rakiplerin sayısını belirleyen altı kuleden birini seçmelisiniz.

Team Mode: 1-5 dövüşçüden oluşan takımlar kurup, yine sizin belirleyeceğiniz sayıda dövüşçüye sahip rakiplerinizle mücadele ediyorsunuz.

Endurance Mode: Bu kez sağlık çubuğunuz yenilenmeden rakiplerinizle birer raundluk karşılaşmalar yapıyorsunuz. Ultimate Endurance'ı seçmişseniz, mücadele sonunda, ekrana öldürdüğünüz adamlar, Fatality sayınız ve Kombat ratinginizle ilgili değerlendirmeler yansıyor. VS Endurance'da iki oyuncu adamları bitene kadar karşılıklı dayanıklılık mücadelesi sergiliyor.

Tournament Mode: Bu mod size insan ve bilgisayar kontrolündeki takımlar arasında 4-8 dövüşçünün katıldığı turnuvalar düzenleme şansı veriyor.

Practice Mode: Bu seçenekle karşı koymayan bir rakibi, komboları denemek için pataklayabilirsiniz..

O bumerang da nerden çıktı öyle

MK4'ün en çok ilgi çekeceğini tahmin ettiğim yeniliği, savaşçıların diledikleri zaman çıkarabildikleri silahlar. Yani seçtiğiniz karaktere göre, sopa, kılıç veya bumerang benzeri, rakibe bolca zarar veren ikinci bir silaha daha sahipsiniz. Sert darbeler aldığınızda onu düşürebilmeniz ve de rakibin yerden alıp size karşı kullanabilmesi ihtimali bir bakıma oyunun çivisinin çıkmasını engellemiş.

Sıra geldi merak edilen diğer konuya, yani gizli karakterlere. Çok kollu dev Goro, Noob Saibot ve Meat seçilebilir dövüşçüler arasında yer almamasına rağmen, ilerleyen müsabakalarda büyük bir ihtimalle rakipleriniz canınıza okuyacak. Farklı karakterlerle mutlu sonlara ulaşmanız, onların bitiş filmlerini seyretmenize olanak tanıyor. Daha sonra bunlara End Theater seçeneğiyle yeniden ulaşabilirsiniz.

MK4'te vahşet tahmin ettiğiniz gibi önemli bir yer tutuyor. Duvarları ve yerleri kaplayan kan ve özellikle Fatalitylerde, yani ölüm vuruşlarında etrafta uçuşan organlar, kopan kafa ve kollar nedeniyle oyun 17 yaş altına tavsiye edilmiyor. Maçlar başlamadan önce özel kodları kullanarak vuruşların etkilerini, kan miktarını belirleyebilirsiniz.



Bir Reklam

Dövüşçülerinizi ok tuşları dışında yedi tuş daha kullanarak yönlendireceğinizden, kontrol cihazı, başarınızda belirleyici bir etken oluşturuyor. Oyun kitapçığında ısrarla Microsoft Sidewinder öneriliyor. Alt-üst tekme ve yumruklar dışında, üst seviyelerde blok ve koşuları kullanmadan başarı elde edemeyeceğinizi rahatlıkla iddia edebilirim. Dövüşler sırasında dilediğiniz zaman F1 tuşunu kullanarak karışık komboların nasıl yapıldığını öğrenebilirsiniz. Oyunun 3.boyutu kazanmasıyla birlikte iki yana hareketi sağlayan Sidestep tuşları önem kazanmış.

Texture kaplamalarla şekil kazanan poligonal karakterler oldukça gerçekçi grafikler izlemenizi sağlıyor, ama zaman zaman kameraların duvarların içine girmesi büyük bir eksiklik. Herşeye rağmen onları bundan sonra kağıt parçaları olarak izlemeyeceğinizden karakterlerin hareketleri daha gerçekçi bir his uyandırıyor. On farklı dövüş alanı ve Fatality'ler 3D ile seyredeğer hale gelmiş. Oyunun Mortal Kombat'la Virtua Fighter arasında bir geçiş oluşturan grafikleri PC dövüş oyunları için yeni standartları belirler nitelikte.

Söylemek İstemezdim, Ama!

Yazıktır ki bu kez de benden aynı cümleyi duyacaksınız. 3DFX kartınız yoksa, bilgisayarınız hız ve kaliteden ödün vermek zorunda kalıyor.

MK4, müziklerinde kalitesini koruyarak serinin alışılagelmiş çizgisinin dışına çıkmamış. Arka planda size eşlik eden on dört parça oyuna uyum sağlamayı ve atmosferi tamamlamayı başarmış.

Saniyede altmış kareyi bulan grafik hızıyla-konsoldaki ismi lazım değil-bazı rakiplerinin yanında soluk kaldığı yanları olmasına rağmen, MK4 serisinde bir kilometre taşı. Oyunu bu kadar göklere çıkardığıma göre, ona alanında PC'deki en iyi oyun gözüyle bakabilirsiniz. Yine de daha önce Mortal Kombat'dan hoşlanmadığınız deneylerle kanıtlanmışsa iş sizin için tamamen değişir.



GENEL 8 PUAN



YAZAR	: Ozan Ali Dönmez (mailme.ozi@mailexcite.com				
FİRMA/TÜR	: Midway/Dövüş				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 25 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 2X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★☆
RAM	: 24 MB	MULTIPLAYER	: 2 kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆
DESTEKLENENLER :	3Dfx, D3D, Joystick			LEVEL CD	:

Motorhead

Bir Yarışın Anatomisi

- Ohoo, baba bak gene acaip başlıklar atmaya başladın ha, iyi misin sen?

- Hayırrr, hiç iyi diiilim! Canına yandığımın sıcak hava dalgası beynimi pişirdi! Radyatörüm su kaynattı, fokurduyorum adeta ateş üstünde unutulmuş çaydanlık misali ey yolcu!

- Vay vay vay! Baba harbiden çok kötüymüş durumun, bak sen en iyisi bi deniz kıyısına felan git, ha ne dersin?

- Ehe, ehe, ehe! Hayırrr ben ille de bir yıldız destroyeri isterim, Lord Vader'a sadakatle hizmet etmek isterim, pamuk helvası isterim, şunu ve bunu ve onu da isteriiimmm! Hebe hebe hebeee!

- Eh ama ben sana dedim bu sıcakta kafana o kaskı takıp motorla trafiğe çıkma diye! Alttan motor, üstten kask pişirdi tabii, son kalan cıvatanı da sıyırdın! Neyse gel bak küvete buz doldurdum, gir içine azıcık, yazıyı ben hallederim.

- Naapiim laaan, kaskı takmayınca da trafik polisi anında sobeliyo adamı! COSSSSS!

Temcilli Kapıştırmaca

- Neyse, herifi buza yatırdık Norveç uskumrusu misali, o biraz demlensin ben de size oyunu anlatiim sevgideğer okurcular. Şimdi 3Dfx grafik kartları nedir az çok biliyosunuz, eh yüksek güçlü işlemcilerle de birleşince ortaya bayağı yetenekli grafik canavarı sistemler çıkıyo. Durum böyle olunca oyun şirketleri



daha önce sadece oyun ambalajını süslerken kullanabildikleri kalitede grafiklerle oyunlar üretme şansını yakaladılar. Şu aralar özellikle grafik açısından dehşet verici güzellikte birsürü oyun etrafta cirit atıyor, en başta da yarış oyunları geliyor tabii. Motorhead bu oyunların en son çıkanlarından biri, ancak hemen söylemek lazım, artık piyasada tamamen ayrı tarzlarda iki yarış oyunu türü var. Biri IndyCar tipi, teknik yönü ağır basan, gerçek yarışların canlandırıldığı simulasyonlar, bunlar iyidir hoştur, ama konuyla fazla alakalı olmayan oyuncula-



rı çabuk sıkabilirler. Bu durumda bazı şirketler hemen tam tersi yönde oyunlara ağırlık vermeye başladılar. Motorhead bu ikinci gruba dahil bir oyun, süratli ve heyecanlı bir otomobil yarışı istiyorsanız gerçekten oldukça iyi sayılır. Fakat tüm o teknik ıvır zıvıra yer verilmemiş, her aracın temel özellikleri belirli, oyunda toplam on farklı araç mevcut.

- Hoaaa, olllmmmm bu buzlar buharlaştı, takviye et çabuk laaaaaannn!

- Oooo hocam böyle giderse ben sana buz yetiştiremem ama, naapıcaaz?

Grafikler Süpper

- Ehihihihi, lan nereden akıl ettin bunu, iliklerime kadar serinledim valla!

- Tabbii baba, nasıl ama sıvı nitrojen, eksi 185 derece! Koca küveti doldurdum ağzına kadar, bu artık seni bi saat felan idare eder ha? Sonra tekrar dolduruz, 5 bin litre daha var aşağıdaki tankerde!

- Ohhh beeee, hadi sen git yazıyı bitir, ben de biraz daha serinleyip geliyom!

- Eveeeet, ne diyordum, ha tabii 3Dfx kartınız yoksa da oyunu çalıştırırsınız, ama bence o haliyle oynanmaz bu oyun. Ama Voodoo felan takılıysa sisteminizde, hele işlemciniz de şööle 200 MMX felansa, o zaman bayağı hızlı bir oyunu ful grafiklerle oynayabilirsiniz. Bu tip oyunların en zayıf noktası pek konu içermemeleri, burada da durum pek farklı değil hani. Turnuva tribine girip diğer psikopat şöferlere nal toplatmak, bu arada yarışları kazanıp kilitli durumdaki diğer pistleri açmak oyunun en temel hareket noktası. Yarışların zor ve oldukça çekişmeli geçtiğini belirteyim, yapay zeka fena sayılmaz, fakat bazen manyak hatalar yapıp kuşlar gibi uçabiliyolar. Uzun sözün kısası, eğer hızlı bir makineniz varsa ve bu türden hoşlanıyorsanız, Motorhead tam size göre demektir. Ancak ben şahsen daha derin konulu oyunlardan hoşlanırım, çünkü boyuna yarışmak da bir süre sonra bayıyor.

- Hahahaaa, işte bu be, dünya varmış! Artık tamamen kendime geldim sayılır, tüm sistemlerim optimum performansla çalışıyor, herhangi bir aksaklık algılanmıyor, yalnız kulağıma biraz nitrojen kaçtı o kadar!

- Ben de yazıyı bitirdim be hocam, fena da olmadı sanki, bi baksana nasıl ol-



muş.

- Tamam ya, iyidir, altına sistem ihtiyaçlarını felan da yaz olay tamama ersin. Zaten basit bir yarış oyunu, öyle on saat anlatacak birşey yok. Sonra da inip nitrojen tankerinin sahibini çöz, herif aracını alıp gitsin.

- Ya herif bizden şikayetçi olmasın?

- Yok lan, bu sıcakta altı saat o daracık kabinde bağlı kaldı, sanmam ki adını bile hatırlasın. Heh, beyni çoktan kıvama gelmiştir onun, ben de gidip kendime bir kahve yapayım şimdi!

GENEL PUAN: 8

YAZAR	Mad Dog				
FIRMA/TÜR	Gremlin / Yarış				
SİSTEM	Windows 95	HDD	100 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 90	CD-ROM	4X	SES/MÜZİK	★★★★★★★
RAM	16 MB	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER	★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	3Dfx, D3D, Joystick			LEVEL CD	: Temmuz /98

JETFIGHTER FULLBURN

İKİ FARKLI HİKAYE

Geçen yıl piyasaya çıkan Jetfighter 3 oldukça ilgi çekti, bunun başlıca sebebi çoğu askeri uçuş simulasyonunun aksine, oldukça rahat oynanabilen ve en amatör oyuncuyu bile eğlendirebilen bir yapısının olmasıydı. Genelde askeri oyunlar oldukça ciddi ve detaylı olurlar, bu belli bir grup için çok önemlidir. Fakat çoğu insan işin basit ve kolay anlaşılabilir olmasını tercih eder, doğrusu onlara hak vermemek mümkün değil. Askeri lisan, meraklıları dışındakiler için genelde anlaşılmazdır, hele havacılık terimleri, ancak bu zaten hemen her meslek için geçerli olan bir durumdur. Jetfighter 3 oldukça eğlenceli bir oyundu doğrusu, hâlâ oynamadıysanız tavsiye ederim, peki bu Fullburn neyin nesi oluyor? Jetfighter serilerinin yapımcısı olan Mission Studios oyunun başarısından biraz daha faydalanmak için böyle bir yola başvurmuş. Fullburn aslında Jetfigher 3 ile hemen hemen aynı altyapıya sahip, fakat bu defa konu ve uygulama bir hayli değişmiş. Wing Commander serilerinden herhangi birini oynadınız mı? Bir senaryo vardır, siz uçuşa çıkarsınız, görevler geçer, bu arada hikaye ilerler ve bu durum oyuncuya FMV ara sahnelerle iletilir. İşte Fullburn olaylara bu açıdan yaklaşıyor, bu oyuna kısaca uzayda savaşmaktan hoşlanmayan kişilerin Wing Commander'ı gözüyle bakabilirsiniz.



İki Farklı İnsan

Oyun, savaşı iki farklı açıdan ele alıyor, biraz da bu yüzden 4 CD üzerinde geliyor. Konu Norveç Hükümeti'nin Barents Denizi'nde bulunan petrol yataklarını keşfetmesi, sonra da bunları karasularında sayarak işlemeye başlamasıyla açılıyor. Bu bölgede bulunan petrol rezervleri tüm dünyanın ilgisini çekiyor, ancak özellikle Ruslar bu işe oldukça bozuluyorlar. Çünkü 21. yüzyıla girilmesine rağmen hala ekonomik ve sosyal krizden kurtulamamışlardır, Batı devletleri vaat ettikleri yardımları yapmamışlar, dağılma süreci sonucunda tüm kaynaklarını eski yoldaşlarına kaptıran Ruslar ortada kalakalmışlardır. Durumları öyle kötü bir haldedir ki, artık ordu en üst rütbeli subayların maaşlarını bile verememekte, Rus halkı açlıkla savaşmaktadır. 70 yıl dünyayı titrettikten sonra bu kadar düşmeyi bir türlü hazmedemeyen Rus generalleri, bir de Norveç burunlarının dibinde haldır haldır petrol çıkarmaya ve daha da zenginleşmeye başlayınca iyice çıldırırlar. Ne de olsa Barents Denizi hala kendi sularıdır, buradan elde edilecek petrol Rusya'yı rahatlatmaya yetip artacaktır. Son bir çabayla Norveç'in bölgedeki çalışmalarına askeri müdahalede bulunurlar, petrol ayakta kalabilmek için son umutlarıdır. Tabii bu hareket Batılı devletleri derhal harekete geçirir. Norveç eski bir müttefiktir ve yalnız bırakılması düşünülemez. Ancak Soğuk Savaş bitmiş olduğundan hiçkimse Rusya ile savaşa girmeyi istememektedir, çünkü herkes onların halinin far-








kındadır. Bu işin yayılmadan o bölge içinde çözülebilmesi için karşıt askeri operasyon başlatılır. Ruslar artık görüşmelere yanaşmadığından önce onların bölgedeki harekatını durdurmak gerekmektedir, ancak bundan sonra diplomasinin çarkları tekrar döndürülebilir. Burada size düşen hangi tarafta oynayacağınızı seçmek, bir Amerikan ya da bir Rus pilotu rolünü üstlenebilirsiniz. Her iki pilot da savaştan ve sevdiklerini kaybetmekten korkmaktadırlar, ancak olaylar kontrollerinde değildir.

Brifing Zamanı

Fullburn çalışmak için nasıl bir sistem istiyor ona bir bakalım. Oyun Jetfighter 3 Engine üzerine kurulmuş, DOS ya da Windows 95 altında çalışabiliyor. Aslında oyunu Windows altında bile kursanız, yine kendine bir DOS penceresi açıyor ve oradan çalışıyor. İşlemci olarak en az bir Pentium-133 ve 16 MB RAM hafıza gerekiyor. Tabii daha fazlası daha iyi performans almanızı sağlayacaktır, eğer varsa 3Dfx grafik kartı da oyun tarafından destekleniyor. Kurulum ve oyun için en az 6x CD sürücü gerekli, hard disk üzerinde ise 50 ila 100 MB arasında boş bir alana ihtiyacınız olacaktır. Oyun her tür Joystick desteğine sahip, ancak gerekirse sadece klavye kullanarak da oynanabiliyor. Internet üzerinde Multi-player oyunlara katılabilmek için ise hızlı bir modeme ve bağlantıya ihtiyacınız olacaktır, unutmayın. Şimdi bir de ana menüye göz atalım, burada dört adet şık var, Multi-player seçeneği Net üzerindeki oyunlara katılmanıza, Training seçeneği bir dizi eğitim uçuşuna çıkabilmenize, Single-player seçeneği ana oyunu oynamanıza ve Exit de programdan çıkmanıza imkan tanıyor. Single-player seçeneğine girdiğinizde, iki pilottan birini ve haliyle hangi ülke için çarpışacağınızı seçeceksiniz. Menü bu kısımda tıpkı Jetfighter 3'de olduğu gibi düzenlenmiş, seçtiğiniz kişiye göre gemi ya da hava üssünün içinde dolaşıyorsunuz. Çeşitli bölgeler farklı seçenekler sunuyorlar. Ancak eğer siz bu dolaşım işinden sıkılırsanız, o zaman imleci ekranın üst kısmına götürerek orada belirecek olan seçeneklerden istediğiniz yere çabucak gidebilirsiniz. Brifing almak için brifing odasına, uçuşa çıkmak için ise hangara gitmeniz gerekiyor. Freeflight seçeneğini kullanarak tehlikesizce alıştırma yapabilirsiniz, ayrıca Configuration ile temel oyun ayarlarını yapabilirsiniz. Uçuş esnasında herhangi bir ayar yapmak isterseniz ESC tuşuna basın yeter. Oyun donacak ve ekranın üst kısmında detaylı bir menü açılacaktır. Aradığınız herşeyi burada bulabilirsiniz, hatta oyun hileleri bile mevcut; Cheats seçeneğine bakın yeter.

Cehennemde Görüşürüz!

Şimdi bir de savaşa ve genel grafiklere göz atalım, oyunda iki Amerikan ve bir Rus uçağına yer verilmiş. Bunlar F-18, F-22 ve henüz var olmayan Mig-42. Ancak iş uçmaya geldiğinde aralarında pek fazla fark yok, hatta kokpitleri tıpatıp aynı. Aslında F-22 ve Mig-42 gibi Thrust Vectoring teknolojisi kullanan uçakların uçuş stilleri çok farklıdır, ancak oyunda Vector kontrollerine yer verilmemiş. Bu durum bu uçakları neredeyse F-18 ile aynı seviyeye indiriyor, sadece daha hızlılar ve daha dar bir açıyla dönebiliyorlar. Fakat ne de olsa bu oyun gerçeklikten önce eğlenceye önem veriyor. Silah yükü için de benzer bir durum söz konusu, genelde füzelerinizi ateşlerken rüzgar ve açı gibi detaylara fazla dikkat etmeniz gerekmiyor. Grafiklere gelince, 3Dfx kartla nispeten daha iyi ve hızlı bir oyun oynayabilirsiniz, ancak herşey hemen hemen Jetfighter 3 ile aynı denebilir. Doğrusu grafik kalitesi beklediğim kadar iyi çıkmadı diyebilirim. Yapımcılar yeni bir Engine yazmak yerine, artık yaşlanan eski Engine üzerine bol film destekli bir oyun kurmayı tercih etmişler.

Fakat yine de grafikler ve efektler kötü sayılmaz. Bence oyunun en kötü yanı daha önceki oyunlarda bolca bulunan tek görevlerin kaldırılması olmuş, uçuşa alışmak ya da senaryodan bağımsız birşeyler oynamak isterseniz son derece kısıtlı sayıdaki Training görevi ile yetinmek zorundasınız. Sonuç olarak Fullburn ciddi simulasyon bağımlılarından ziyade, Wing Commander: Prophecy tarzı birşeyler arayanlara hitap ediyor, ancak asla onun kadar iyi değil.

GENEL PUAN 7



YAZAR	: Storm Guard				
FİRMA/TÜR	: Interplay / Simülasyon				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 50 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 6X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆
DESTEKLENENLER :	3Dfx - D3D - Joystick			LEVEL CD	:

CYBERBALL

Ne O? Yeni Bir Tilt mi Yoksa?

Hani geçen sayıda, yaz aylarında kolay kolay güzel oyun bulamazsınız, bu yüzden bir iki istisna dışında Eylül ve hatta Ekim'e kadar küçük şirketlerin isimsiz çalışmalarıyla yetinmek zorunda kalırsınız demiştim ya, işte size bir örnek daha. Gerçi yazın dibini bulduk, ama durgunluktan henüz kurtulamadık. Durum böyle olunca da n'apsın gariban Level yazarı, ya golf oynasın ya da tilt. Hafızam beni yanıltmıyorsa bu benim tanıtacağım ilk Pinball olacak. Aslında piyasaya çıkan bu türden her oyun başına onyüzbinmilyon Real Time strateji düştüğünü de hesaba katarsak buna pek şaşmamak lazım.

Bilgisayarcınızda bulabileceğiniz tilt oyunlarının bir elin parmaklarını geçmemesi ve bu türe yapılabilecek eklemelerin kısıtlı olması, eskiden de zevkle oynadığım bu oyunlarda yıllardır meydana gelen en büyük değişikliğin iki disketten 1 CD'ye ulaşan boyutta kalması konusunda açıklayıcı olabilir. Durum böyleyken de dergilere kapak olmak şöyle dursun, bu türe ait örneklerin hiçbiri ücra köşelerden dahi kurtulamıyor. Neyse tilt camlasının dertlerini bir yana bırakalım ve varsa oyunun ilginç özelliklerinden bahsedelim.

Cyberball, Gamesarena şirketi tarafından hazırlanmış. Yapımcılar oyunun klasik Pinball'larda büyük bir devrim yaratacağını iddia ediyorlar. Yine de masalarda iki boyutta kalınmış olması, oyuna daha şimdiden bir yıldız kaybettiriyor. Cyberball ismi sizde başka çağrışımlar uyandırıyorsa, bundan on yıl önce piyasaya çıkmış başka bir oyundan arak olduğunu hemen belirteyim.



Addiction Pinball'dakinin aksine, bu kez herbirinde en az altı Flipper'ın yer aldığı, tasarım yönüyle birbirinden tamamen farklı dört masaya sahibiz. Üstelik bunların herbiri için özel baslangıç demoları dışında, tiltle alakasını kestiremediğim birer hikaye yazılmış.

Tiltin Konulusu da Okuyunmuş!

Dooke'da şeytanlar tarafından tuzağa düşürülmüş durumdasınız. Buradan kurtulmak için 50 milyon puan toplayarak, ekranın sağ alt kısmında yer alan gizli bölgeye ulaşmanız gerekiyor. Topu buraya soktuktan sonra 140 saniye içinde bütün hedefleri vurmalısınız.



Enlightment'da bir uzay görevine hazırlanıyorsunuz. Uzay mekiğini yollayabilmek için bütün tehlikeleri ortadan kaldırmalı ve Lightning, Starfield, Meteors ve Enlightment'daki bütün ışıkları yakarak gerekli enerjiyi sağlamalısınız.

Air Crash'de büyük bir hava savaşının içindesiniz. Düşmanları yok etmenizi sağlayacak roketleri ateşlemek, ekranın alt kısmında yer alan dört rampaya ulaşmaktan ve Air Combat'la Rockets bölgelerindeki bütün hedefleri vurmaktan geçiyor.

Shark Attack'de denizin derinliklerinde kaybolmuş hazine sandığını ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Yani bu masayı kullanarak okyanustaki kayıp hazineye ulaşmak için Dolphin Show, Shark Attack ve Lost Treasure yazılarını aydınlatmalısınız.



Hangi masada olursanız olun, genel amacınız her tiltte olduğu gibi SHIFT tuşlarını kullanarak topu ekrandaki onlarca düğmeye çarptırmak ve gerekli kombinasyonları elde ederek yüksek puanlar almak.

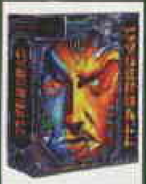
Cyberball, sekiz kişiyle oynanabiliyor ve top sayısını birden on altıya kadar artırılabiliyor. Oyunun daha uzun ömürlü olabilmesi için top ve masanın fiziksel özelliklerini değiştirebilmenizi sağlayan bazı seçenekler eklenmiş. Advanced Options menüsünden, yerçekimi, topun maksimum hızı, sürtünme, duvarlarda hız kaybı ve Flipper isimli kolların hassaslığı ile ilgili pek çok ayar yapabilirsiniz.

Bir Bilgisayara Bir Oyun Dar Gelir

Hi-Color grafikler, 1024*768 çözünürlüğe ulaşabiliyor ve kolay kolay hız sorunlarına yol açmıyor. Zoom ve Wave gibi görüntü efektlerine ve ilginç müziklere de değinirsek, oyunla ilgili söyleyecek pek bir şey kalmıyor.

Yakın zamanda başka bir tilt almışsanız, Cyberball sizin için bir lüks olacaktır. Bu durumda bana "İki boyutlu grafiklere sahip bu oyuna para verirken dikkatli olun" demek düşüyor.

GENEL PUAN 6



YAZAR	: Ozan Ali Dönmez				
FİRMA/TÜR	: Midas Software / Pinball				
SİSTEM	: DOS/Windows 95	HDD	: 15 MB	GRAFİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 75	CD-ROM	: 2X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx - D3D - Joystick **LEVEL CD :**

PREMIER MANAGER 98



Menajerlik Üçüncü Boyutla Tanışınca

Futbol menajerlikleri, bilgisayar oyunları içinde apayrı bir yere sahip. Diğer oyun türlerinin kaliteli çalışmalara gösterdiği vefasızlık sonucu, geçmişte pek çok



seri tarih oldu olmasına ama, Ultimate Soccer Manager, Championship Manager ve Premier Manager isimleri zamana yenilmeyerek yıllarca gündemde kalmasını bildi.

Premier Manager 98, Gremlin şirketi tarafından hazırlanan Actua Soccer 2 ve Actua Golf 2'nin de dahil olduğu Actua Sports oyun yelpazesinin bir parçası. İngiliz liglerindeki doksan iki takımın '97-'98 sezonundaki kadrolarıyla güncelleştirilmiş oyun PC sürümünün yanında büyük bir eksikliği dolduracağı düşünülerek Playstation'a da uyarlanmış. Yani eğer ada futboluna ilgi duyuyorsanız, Manchester United'ın başında yeni bir Ferguson olmak veya şimdilerde zor günler yaşayan efsane Manchester City'i tekrar eski günlerine kavuşturmak elinizde.

Sanırım en iyisi vakit kaybetmeden oyunun başlarda alışmakta zorluk çekeceğiniz menülerinden bahsetmek:

Premier Manager, oyunseverleri üç seçenekle karşılıyor. Bunlar üçüncü ligden teklif alacağınız takımlarla yeni bir kariyere başlayacağınız Pro-Manager, dilediğiniz takımın başına geçebileceğiniz Manager ve İngiltere'deki tüm kulüp, antrenör ve oyuncularla ilgili bilgiler bulabileceğiniz futbol ansiklopedisi Database.

İlk iki seçenek yetki sınırlarınızı belirleyecek dört yeni seçeneğin daha ekrana gelmesini sağlıyor. Total'da kulübü dilediğiniz gibi yönetebilirken; Trainer, mali işleri ve kontrat yenilemelerini; Manager kontrat yenilemelerini; Accountant taktik ve kadro seçimini kontrolünüzden çıkarıyor.

Menüler! Menüler! Menüler!

İsminizi girip, dört İngiliz liginden birden yirmiye kadar dilediğiniz sayıda takımı seçtikten sonra, aralarına Güney Amerika ve Türkiye'den dört büyükler ile Kocaelispor'un dahil edildiği Avrupa takımları ile hazırlık maçları düzenliyebiliyorsunuz. Daha sonraki ekranda hangi kulüplerin hangi kupalarda mücadele edeceği yazılı.

Ana menünün sağ üst kısmında tarih, lig ve hafta, sol üst kısmında takım ve menajer isimleri yer alıyor.

MANAGER / Line-up: Bu seçeneği kullanarak sahaya sürülecek ilk 11'i oluşturacaksınız. Yedekler ve rezervler dahil tüm oyuncular sekiz farklı kritere göre değerlendiriliyor. Mevkilerin yanında anlaşılması zor rakamlar yerine, yıldızlarla yapılan değerlendirmeleri bulacaksınız. Ekranın sağ ortasındaki rakamlar, seçili oyuncuyu diğerleriyle kolayca karşılaştırmanızı sağlar. Ayrıca isimlerin solundaki artılardan sözleşmelere ulaşabilirsiniz.

Tactics: 3-3-3-1 gibi acayip seçeneklerin de yer aldığı on farklı saha içi dizilişi, koşu alanı, savunma ve hücum pozisyonu taktik ayarlarının temeli. Team Tactics alt menüsünden, tehlikeyi savuşturma yöntemleri, adam ve alan markajı, ikili mücadelelerin sertliği, oyunu riske etme, uzun top ve pas tercihleri gibi ince ayarlar yapabilirsiniz.Training menüsünü kullanarak oyuncuları çalıştırmak için önce birkaç antrenör tutmalısınız Her antrenör belli sayıda adamı çalıştırabilir. Auto diyerek çalışma programını belirlemekten kurtulabilirsiniz. Statistics'de her oyuncunun pas, şut isabetleri, kart, gol, oyunda kaldığı süre kayıtları tutuluyor. .

Opponent: Bu menüde rakip takımla ilgili ayrıntılı bilgiler var.

TRANSFER MARKET / Transfer: Buradan satıştaki oyuncular ve istedikleri paraya Current Offers'dan teklif götürdüğünüz isimlere ulaşabilir. Offers'dan dilediğiniz oyuncuya teklif götürebilirsiniz. Scout ise; yaş, para, mevki, lig ve kalite belirterek arama yaptırmaya yarıyor.

Players: Tüm futbolcuların fiyat, yaş, ülke, sözleşme süresi ve şartları (ev, araba, gol primi, takım ligden düşünce serbest kalıp kalmayacağı) gibi bilgilere ulaşmada; sözleşme yenileme, feshetme, transfer listesine koyma gibi işlemleri gerçekleştirmede kullanacağınız menü. Genç takım oluşturmak için öncelikle gözlemciye oyuncu arattırmalısınız.



Staff: Oyuncuların farklı özelliklerini farklı antrenörlerle çalıştırmalısınız. Ayrıca, psikolog, oyuncu gözlemcisi, genç takım çalıştırıcısı gibi birçok yardımcınız var.

FINANCES / Finance: Kulübünüzün gelirlerinin en önemli kısmını televizyon, bilet, oyuncu satışı, kupalardan kazanılan paralar; giderlerini de futbolcuların transfer ücretleri, hastane, sigorta giderleri ve çalışanların maaşları oluşturuyor.

Board Room: Sezon başında gösterilen hedefe uzaklığınız, menajerlik puanınızı, başkanın ve taraftarların memnuniyetini belirliyor. Oyuncu primleri de buradan ayarlanıyor.



Ground: Stad ve otopark kapasiteleri, bilet fiyatları, reklam panolarının kullanımı dışında, Improve'dan koltuk sayısını artırabilir; stadınıza çeşitli ışıklandırma, skorbord, soyunma odaları, kafe, tuvalet ve tıbbi birimler ekleyebilirsiniz.

INFORMATION: Results menüsünde çeşitli kupa ve liglerde alınan maç sonuçları, League Tables'da puan durumları ve gol krallığı, Fixtures'da takımınızı bekleyen maçların listesi yer alıyor.

Ekranın üst kısmındaki Options menüsüyle maçın tümünü seyretmek, önemli pozisyonları takip etmek, yazılı özet veya sadece skorla yetinmek arasında seçim yapabilir, grafik ve müzik ayarları dışında maç öncesi resimli kadro gösterimini kapatabilirsiniz.

Premier Manager, maç gösterimiyle benzerlerinin çok ilerisinde. Üç boyutlu görüntüler Actua Soccer 2 grafik sistemiyle hazırlanmış. Dokuz kamera seçeneği var desem bilmem inanır mısınız? Seyirciler tezahüratlarıyla, spiker de orta halli maç anlatımıyla oyunun atmosferini hazırlıyor. Koşarken yorulan, arkadaşı sakatlanınca topu dışarı atan oyuncular iyi düşünülmüş.

İşin İncelikleri

Gelelim inceliklere. Başlangıç ekranındaki Players Age seçeneği sayesinde, yaşlanan adamlarınız futbolu bıraktıktan sonra oyuna yeniden aynı özelliklerle, ama bu kez genç bir yaşta geri dönecekler. Yani transfer listelerini didik didik ederek 35 yaş civarında en az 3.5 yıldız sahibi olanları alın. Az para talep edeceklerinden transferi ucuza getireceksiniz.Players seçeneği kapalıysa, kaç sezon oynarsanız oynayın futbolcular aynı yaşta kalıyorlar.

Gremlin şirketi PM 98'de İngiliz ligleri ile Avrupa ve Güney Amerika takımlarına ait kadro ve istatistiklerin güvenilir olması için Goal! dergisinin yardımına başvurmuş.

Oyun alanındaki en büyük rakibi Ultimate Soccer Manager'dan pek çok eksiği olmasına rağmen, orijinal fikirleyle arayı büyük ölçüde kapatmayı başarıyor. Serinin önceki sürümlerindeki kaliteli çizgi korunmuş, ama bence en büyük eksiklik sadece İngiliz liginde mücadele etme şansına sahip olmanız.

İşte benden size mükemmel bir para kaynağı. Küçük bir kulübün başındaysanız, kolay para kazanmak için Bosman kurallarına göre serbest kalmış kulüpsüz oyuncuların en pahalılarını ayıklayın. İsimlerin yanındaki rakamlar sizi yanıltmasın, bunlar sadece gerçek değerleridir. Transfer sonrası onları hemen satış listesine koyabilirsiniz.

Duyduk Duymadık Demeyin!

1. Vaat edeceğiniz paralar çok büyük olmasa bile galibiyet primlerinin oyuncular üzerinde motive edici etkisi var.

2. Lig öncesi düzenlenen hazırlık maçları ligin başlangıcında galibiyet alma şansınızı yükseltir.

3. Bir oyuncuya bütün sezon boyunca aynı antrenmanı yaptırırsanız, bir sonraki sezona kadar kendini daha iyi geliştirecektir.

4. Son dakikalarda değişiklikler yaparak ideal kadro dışındaki oyunculara da şans verirseniz, sakatlanan asın yerine her zaman formda yedekler bulabilirsiniz.

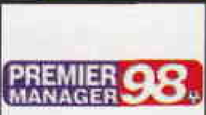
5. Gerekli transferleri sezon başında yapın. Lig ortasında herhangi bir mevkiye yeni oyuncu gelirse forma elden gidiyor diye diğerlerinin morali bozulur.

6. Stadı geliştirmek oldukça önemlidir. Bu sayede oyuncular maçlara daha hırslı çıkarlar. Ayrıca doğru dürüst bir tıbbi müdahale merkeziniz olursa, futbolcular sakatlıktan daha kolay kurtulacaklardır.

7. Transfer teklifi götürdüğünüz futbolculara uzun kontratlar teklif etmek büyük paralar vermekten daha caziptir.

8.. Zorlu maçlarda maç öncesinde oyuncularınızı teker teker rakip takım forvetinin markajıyla görevlendirin.





YAZAR	: Ozan Ali Dönmez	mailme.ozi@mailexcite.com			
FİRMA/TÜR	: Gremlin/Futbol Menejerliği				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 20 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 60	CD-ROM	: 2X	SES/MÜZİK	: ★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★
DESTEKLENENLER : 3Dfx - D3D - Joystick				LEVEL CD	:



War Among The Mohawk

Yaşasın, yıllar sonra, en sonunda bir Real-Time strateji geldi. Ne kadar az bulunuyor bu tür oyunlar ya, hele benim gibi bu türü ölesiye seven biri için bulunmaz Hint kumaşına güzel bir örnek teşkil ediyorlar . Heyoo, ve hatta yuppiii, sonunda hasret bitti... desem, "Allah akıl fikir versin" veya "Alo, Bakırköy mü?" ya da "İmdaat, deliiii!" gibi tepkiler vereceğinizi çok iyi biliyorum. Anlayamayanlar için söylemek zorunda hissediyorum kendimi; Real-Time strateji denilen ve Dune 2 adlı oyunla kanımıza bulaşan bu tür oyunlar ilk ortaya çıktığında piyasaya yılda sadece iki üç tane çıkarken, artık her yeni oyun başına iki tane RTS düşer oldu. Nicelik arttığında niteliğin düştüğünü atasözlerimizden çok iyi bildiğimiz için (örneğin nerede çokluk orada shit), bu bolluğun beni ve benim gibi oyun konusunda seçici olan birçoğunuzu rahatsız ettiği kanısındayım. Kırk yılda bir gelen kaliteli ve orijinal RTS'lerin (Starcraft, Dark Reign, Red Alert vs.) dışında kalanlar "AI birini vur ötekine" tabirini kanıtlarcasına birbirinden rezil ve kopyacı zihniyetle hazırlanmış olduklarından, artık RTS görünce kusasım geliyor. Gelen mektuplarda da bu konu üzerine tepkiler oluyor, hatta birisi "Madem RTS türü oyunlardan artık kusacak duruma geldik diyorsunuz, neden ısrarla bu tür oyunları açıklamaya devam ediyorsunuz?" gibisinden birşeyler söylemişti. Bunun birinci ve en önemli sebebi şu; yaw kardeşim, başka tür bir oyun gelmiyor ki açıklayalım. Her ay şöyle adam gibi iki FRP, üç Adventure, dört simulasyon geldi de açıklamadık mı? Ne yapalım yani, kötü diye açıklamayalım da hem dergi 40 sayfa olarak çıksın hem de oyunun kötü olduğunu bilmeyen okuyucu, gidip cebindeki son üç beş kuruşu da çöpten bir CD'ye mi versin? (Dikkat ediniz: Çöpün yerine daha uygun baska bir madde gelecek). Durum böyle olunca, biz de elimiz mahkum, ne gelirse açıklamak zorunda kalıyoruz, hem yakında yılbaşı furyası başlar, belki o zaman daha kaliteli oyunlar görme sanşımız da olur. Neys, bu arada gördüm ki bir başka okurun "Yazıya giriş muhabbetlerini kısa kesin" eleştirisine uyalım demişiz, uyamamışız. Demek ki neymiş, bazı şeyler değişemezmiş. Şimdiii, gelelim sadede.

Nedir Bu Fields of Fire? Yenir mi (Edible)? İçilir mi (Drinkable)?

Fields of Fire, çok şaşıracaksınız, hatta şok olacaksınız, hatta ve hatta kopacaksınız ama, bir Real Time strateji. Amman, ağlamaya başlamadan önce söyleyeyim, Real Time strateji dedim, ama bildiğimiz Real Time stratejilere pek benzemiyor, hatta bu türe birçok yenilik kattığını bile söyleyebilirim. Ama birçok eksisinin olduğunu da üzülerek söylüyor, size kısaca konuyu arz ediyorum.

Bildiğiniz gibi, Amerika ilk olarak Aztekler, İnkalar ve dahası Kızılderililer'indi (hiç heveslenmeyin, Kızılderililer Türk mü değil mi geyiğine girmicem). Daha sonra dünyada henüz sömürmedikleri koskoca bir kıta olduğunu fark eden gözüdönmüş Avrupalılar, buraya el attılar. İlk başlarda herşey tıkır tıkırdı Amerika'da; koloniler kuruldu, Kızılderililer incik boncukla kandırıldı. Verimli topraklar ve doğa düşüncesizce kullanıldı, bu arada Kızılderililer de bu işe alet edildi ya da sömürüldü. Topraktan elde edilen ürünlerden gerektiği kadarı koloni insanlarına ayrıldı, gerisi Avrupa'ya gönderildi, bu arada yavaş yavaş beyazlardan kıllanmaya başlayan Kızılderililer kendi topraklarından atıldı. Nihayet sömürüldüğünü anlayan Kızılderililer "Bizi kullanıyorsunuz ulam siz" diye bağırınca, kolonistlerin kafasına DAAAANK etti. Evet, onlar Kızılderililer'i kullanıyordu, ama Avrupa'dakiler de onları kullan-





mıyor muydu? Avrupa'ya "Avrupaaa, Avrupaaa duy sesimizi, işte bu kolonistlerin ayak sesleriiii" şeklindeki tezahüratlar işlemeyince, "Madem bizi iplemiyosunuz, biz de zırnık koklatmayız size, bundan sonra canınız birşey isterse, ya çatır çatır parasını verir alırsınız, veya oturur kendiniz yaparsınız, tamam mı?" dediler. Bunu duyan Ingilizler "Ne diyonuz ulan siz? Bu topraklar bizim, buraya kraliçe adına el koyduk, siz de bizimsiniz, eşek gibi de çalışacaksınız" diyerek isyanı bastırmaya giderler ve de ne hikmetse, direkt olarak Fransız kolonilerine dalarlar. Fransızlar da, "Anakaradakilerin de desteğiyle bu İngilizler'e bir ders vermeli" diyerek sözde bir özgürlük mücadelesine girişirler. Ama unuttukları şey, üzerinde hak iddia ettikleri topraklar hiçbirinin değil, Kızılderililer'indir. Gariban Kızılderililer ise, ok ve yayla ateş kusan demirleri olan soluk benizlilere bir sey yapamayacaklarini bildiklerinden, hem de az biraz saf olduklarından, savaşan iki tarafın arasında kalıp, iki tarafa da yardım etmek zorunda bırakılırlar.

Evet konumuz böyle bişey. Artık Amerika'nın havasını solumaktan, tarihini okumaktan, filmini seyretmekten ve oyununu oynamaktan bıktım. Bu nedenle konu beni sarmadı, ama içinizden birileri sevebilir. Bu oyunun diger RTS'lerden birçok farkı var, en büyük farkı da FRP öğeleri içermesi. Yönetebileceğiniz iki taraf var (Fransızlar veya İngilizler, adiler Kızılderililer'i ayri bir taraf olarak değil, her iki tarafin da kölesi olarak oyuna dahil etmişler), ama oyun içinde birçok farklı karakter ile karşılaşıyorsunuz. Yönetebileceğiniz ve karşılaşayabileceğiniz kırkdan fazla karakter mevcut ve bunlar görevler ilerledikçe kazandıkları tecrübeyle daha fazla yeteneğe sahip oluyorlar. Ayrıca, diğer RTS'lerdeki gibi bina yapma zorunluluğunuz yok, sabit bir kaleniz var. Neys.

Garson Bey, Şu Menüyü Gözümün Önünden Alır mısınız?

Kısaca menülere değinelim:

LOAD GAME: Daha önce kaydettiğiniz oyunu yükler. Kaydetmek için sadece S'ye basmanız yeterli.

START NEW GAME: Yepyeni bir hayata atılmak için. Keske bizim de böyle bir seçeneğimiz olsaydı.

TUTORIAL: Oynanış hakkında bilgi veren eğitim görevi. Yalnız oyunun genelinde karşılaşacağınız hatalardan bu görev de nasibini almış ve normal bir şekilde (yani sağ olarak) bitirilemiyor.

MULTIPLAYER: Yerel ağ, Internet, modem ya da seri kablo gibi sosyal oyuncuları mutlu edecek seçenekler bu menüde de haklı yerlerini almış durumdalar.

EXIT: Benim en sevdiğim menü seçeneği, genellikle en sonda olur.

Oyun ekranı pencereler halinde düzenlenmiş, bunlardan istediğinizi açıp kapatabiliyorsunuz. Soldaki büyük pencere ana oyun ekranı, sağ alt köşesinden tutup büyütülebiliyor. Bunun hemen sağında komuta menüsü var. En sağ üstte küçük bir harita, onun altında ise yöne-



timinizde olan özel karakterleri görebilirsiniz. Yönettiğiniz veya kiraladığnız diğer askerler burada gözükmez.

Komuta menüsüne gelince:

PAUSE/OPTIONS: Buradan Map Panel, Party Panel ve Hawk Panel gibi çesitli pencereleri açıp kapatabilirsiniz. Ayrıca görev emirlerine yeniden bakabilir, ses/müzik ayarları yapabilir ve oyunu kaydedebilirsiniz.

ORDERS: Yönetiminizdeki askerlere verebileceğiniz birçok emir var, ama oyunun denyo yapay zekası bu emirleri yerine getirmekte çok zorlanıyor. Bu emirleri seçince komutanımız askerlere söyle der:

- No Orders: Emir memir yok size. Küstüm.

- Hold Fire: Teğmen, sakın ola ki ateş etmeyesin.

- Fire At Will: Amaan, ister ateş et, ister etme.

- Hold Position: Kıpraşma teğmen, İğne bir tarafına batacak.

- Charge Enemy: Teğmenim, oğlum davetiye mi bekliyorsunuz, saldırsanıza düşmana. Allah ne verdiyse girişsenize.

- Rally Me: Teğmen bak ben gidiyorum, beni koru haa (Güvenilmez de bu herife şimdi, ne olur ne olmaz, her ihtimale karşı şehadet getireyim ben).

- Pick Up Bounty: Bırak o geyik derisini teğmen, önce ben gördüm, oyarım.

- Head For Exit: Andon herifler sizi, uyudunuz mu ben brifingte yırtınırken, koskoca harita üzerinde göstermiştim ya çıkışı.

- Volley Fire: Bak bak, şu çalı kıpırdadı, ates açın oraya. -AIEEEEEEE. -Ah salağım benim, ben sana hep demiyor muyum kaleden çıkmadan önce git WC'ye yap şu işi diye? Neyse, rahmetli iyi teğmendi, en sevdiğim teğmenimdi.

- Hunt Animals: Bana para lazım, gidin, geyik, ayı, kurt, kunduz ne bulursanız öldürün, katledin, biçin. Derisini de yüzmeyi unutmayın.

- Keep With Me: Teğmen ben korkuyom, elimi tut.

- Get Behind Enemy: Ben onları oyalarken siz de arkalarından dolaşıp.... HEEY NEREYE KAÇIYORSUNUZ?

- Set Waypoints: Aha önce buraya, sonra şuraya, en sonunda da şuraya gideceksiniz.

- Remove Traps: Hmmm, burada bir tuzak var gibi. TEĞMEEEEN.....

Emir-komuta düğmesinin altındaki düğmeler, adamlarınıza çeşitli savaş duruş şekilleri vermenizi sağlar, böylece taktik yaptım zanneder eğlenirsiniz. Biraz kasarsanız on bir adamınızı altısı ayakta, beşi çömelmiş duruma getirip hatıra resmi bile çektirebilirsiniz...

Yetenekli Olmak Bir Zor Zanaat Be Kardeşim...

Adamların çeşitli yeteneklerinden bahsetmiştim. Bu yeteneklerden benim oyun içinde karşılaştıklarım:

MAP READING: Harita okuma. Elinizde harita varsa, bunu kullandığınızda bütün harita açılır.

SWIMMING: Yüzme (-Teğmen, glug. Bana hemen, blug, şişme ördeği at, gbulug.).

TELESCOPE: Normalden daha uzağı görmenizi sağlar (-Teğmen, siper al düşman çok yakında, şu silahın namlusunu da kafamdan çek lütfen).

BARRICADE: Elinizde odun varsa, arkasına saklanıp ateş açabileceğiniz küçük bir yığınak sağlar.

CANNONS: Top desteği olan görevlerde gerekir (-Tamam Teğmen, ben barutu koydum, tamam deyince fitili.....GÜBAAAAAAAAAM. -Teğmen, savaştan sonra sülalenle tanışmak isterim...).



TRAP MAKING: Açıklık yerlere, üzerine basınca çöken çukur tuzakları, ağaçların yanına da ip tuzakları kurmak için. Tabii tahtanız ve ipiniz varsa (- Salak mısın oğlum, ne demek çukuru nereye kazdığımı unuttu...... çitirt.........EŞHEDÜENLAAAAAAAAAAAAAAAAAAA)

LANGUAGE: Dil yeteneği olan karakterleriniz, düşman askerlerinin çok yakınından farkedilmeden geçebilir. Bir nevi kekleme olayı (-Ja, ich bin eine Deutschlander. -Albay Smith'e haber verin, burada salak bir Fransız kumandanı var.).

EAGLE EYES: Bu ve bundan sonraki yetenekler sadece Kızılderililer içindir. Bununla bir kartalı yönetmeye başlarsınız ve haritayı kısa yoldan açarsınız (-Teğmenim, canım gülüm, gel bakiim buraya. Güzelim neden düşmanın Alman olduğunu söyledin bana ha? Mantıklı bir açıklama bekliyorum...).

TRACKING: İz sürme.

BEAR CONTROL: Bir ayıyı kontrolünüz altına alırsınız. Çok işe yarar, ben ikinci bölümdeki tüm İngilizler'i bir ayıyla temizlemiştim (- Aman çok korktum, aklınsıra beni o ayı postuyla korkutacaksın ha. Ben kumandanım olm, kimseden korkmam. Bunu bil, buna göre davran).

DEER DISAPPEAR: Yanınızda geyik derisi varsa, geyik kılığına(!!!!) girmenizi sağlar. Böylece düşmanlar sizin düşman olduğunuzu anlamaz, ama avlayabilir, ki bu da aynı şeye çıkar kanımca (- Aaa, teğmen sen buradaysan, arkadaki ayı postunun içindeki.i...iii.ii.... ayı?.....post?...a....ayı....).

BEAVER DISAPPEAR: Suyun içinde kunduz kılığına girmenizi sağlar. Şimdi nasıl oluyor diye sormayın, oluyor işte (-İMDAAAAAAAAAAAAAAAAA-AAT.......Kumandanın günlüğü burada bitiyor).

Bir Gün Göreve Çıkmıştık Teğmen ve Ben...

Oyuna başladınız ve kendinizi bir kalenin içinde buldunuz. Bu kalede gidebileceğiniz dört bina var;

SUPPLY: Buradan adamınızın yeteneklerine göre çeşitli aletler alabilirsiniz. Mesela MAP READING yeteneği olan birisi, elinde harita olmazsa, bu yeteneğini kullanamaz.



In each of the massive campaigns you must keep your home fort safe and equipped between the dangerous missions.

RESTING ROOM: Yaralanan adamlarınızı sonra burada toplayabilirsiniz.

REINFORCEMENTS: Yanınıza sadece özel karakterleri alarak ilerleyen görevlere çıkarsanız, kaleye tahta bir kutu içinde dönmeniz gerekir. İşte buradan kesenize göre farklı özelliklere sahip birçok asker kiralayabilirsiniz.

COMMAND POST: Bir sonraki görevi alabilmek için her görevin sonunda buraya uğramalısınız.



İlk iş aşağıdaki komuta binasına girip görevinizi almak olacak. İlk görev doğudaki bir köprüyü İngilizler'den kurtarmak. Kolay olduğundan yanınıza 3 adam alın yeter. Adamları seçerken, TELESCOPE, BARRICADE ve SWIMMING özellikleri olanları ve keskin nişancı olanları seçin. Dışarı çıkınca bütün adamlarınızı seçip güneydoğudaki bayrağı arayın, veya komuta menüsünden HEAD FOR EXIT'i seçin. Görev bölgesine gelince SAVE edin. Doğuya ilerleyip köprüden geçmeden durun. Teleskopla doğuya bakın ve düşmanları görün. Köprünün batı kanadına iki sıra BARRICADE yapıp, üç adamınızı arkasına geçirin ve HOLD POSITION deyin ki, düşmanı görünce oldukları yerden çıkmasınlar. En güçlü adamınızla köprüden geçip kendinizi düşmana gösterin, olmazsa hayvanlara ateş edin, sesi duyan İngilizler paldır küldür gelecektir. Siz de hemen kurduğunuz siperin arkasına geçin ve bütün adamlara FIRE AT WILL deyin. Köprüden aynı anda en fazla iki kişi geçeceğinden herkesi indirmeniz zor olmayacaktır. Herkesi öldürünce grev bitiyor ve kendinizi kalenin yakınlarında buluyorsunuz. SUPPLY dükkanından gerekli şeyleri alın, yaralıları RESTING ROOM'a bırakın ve yeni görevinizi alın.

FoF, içerdiği onca yeniliğe rağmen, olması gerektiği gibi bir oyun değil. RTS-FRP gibi ilginç bir karışım denemişler, bir bakıma başarılı olmuş da denebilir, ama oyunda birçok saçmalık (bir adama "Şuraya git" deyince tutup olabilecek en uzun yoldan gidiyor), eksiklikler (grafikler çok daha iyi olabilirmiş, videolar için ise yorum yapmıyorum, direkt olarak kapatın diyorum) ve yanlışlıklar (ki konu olarak Amerikan tarihinin seçilmiş olması bunların en büyüğü) var. Ama bu yeni karışımda yüksek potansiyel gördüm (Bak seeen). Ve yine de bu oyunu sevdim. Minik minik adamlar; insanın içini karartmayan, yemyeşil bir savaş alanı; kuş böcek sesleri içinde, oyunu 4-5 saat zevkle oynadım. Yine de ulu bilgenin dediği gibi "Evladım, bu oyunu almadan önce iki defa düşünmende fayda görüyorum. Sonra bana gelip "Gitti param" diye ağlama, tepelerim"

GENEL PUAN 6



YAZAR	: Sinan Akkol				
FIRMA/TÜR	: Reality Time / Strateji FRP				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 111 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★
DESTEKLENENLER :				LEVEL CD	:

Leisure Suit Larry's Casino

Eski dost Larry'nin ne kadar da gereksiz bir kişi olduğunu bilmeyen yoktur herhalde. Her ne kadar şu ana kadar Larry'nin herhangi bir bölümünü oynamamış olsam da, oyun dünyasına birçok yenilik kattığını kabul etmek lazım.

Sene başında Türkiye'de casino'ların kapatılması bayağı olaylı bir şekilde gerçekleşmişti. Bir yanda işsiz kalan birçok insan, diğer yanda dayak yiyen gazeteciler ve tabii ki kumar tutkunları. Bu insanların büyük bir kısmı kumar oynamak için yurtdışına ya da Kıbrıs'a gitmeye başladılar. Ne gerek var ki, zaten Internet'te birçok casino mevcut. Hem de gerçekten para kaybedilebilecek yerler. 51 haricinde kağıt oyunu bilmem. En iyi oynadığım oyun ise tavladır. "Eh hadi bakalım şunun adını koy" denildiği zaman akan sular durur. Favorim yemeğine oynamaktır. Eh ne de olsa benim gibi bir insanla yemeğine oyun oynamaya herkes cesaret edemez. Hayatım boyunca en büyük korkum ise babamla araba yıkamasına tavla oynamaktır. Babam biraz hilekar olduğundan kafasına göre kural koyar ve bol bol hile yapar. Yani ne hikmetse ben her oyunda kaybederim. Her neys... Babam bu yazıyı okumamalı.



Kumar Zamanı

Bakın arkadaşlar kumar oynamak kötü birşeydir. Hatta kanunun bilmem kaçıncı bendi, hangi fıkrasıydı bilmiyorum ama kanunen de yasak. Oyun şaka maka beni bayağı sardı. Larry yine ne yaptı ne etti kanıma girdi. Larry Casino'da değişik kumar oyunları oynabilirsiniz. Tabii hepsi için para gerekli. Oyuna Larry'nin odasında başlıyoruz. Oda pek hoş değil, ama ileride belli bir meblağ karşılığında daha lüks odalarda kalabilirsiniz. Her neyse, dedik ya para lazım diye, odada televizyon sehpası olarak kullandığı Chevy bagajında gerekli para Cash olarak mevcut. Aşağı yukarı 5 milyon TL. Evet ben de şaşırdım, ama sanırım ulusal ayarlara bakarak para birimini ayarlıyor olabilir. Eğlence için gerekli olan hemen her şey mevcut; iki tane komedi klübü, hediyelik eşya mağazası, düğün salonu, yemek salonu vs. Tabii tüm bu hizmetlerden faydalanabilmek için vergi vermek, pardon yaa, Internet'e bağlı olmak gerekli.

Eğlenmek Lazım

Slots (tek kollu makineler), Poker, Blackjack, Craps (zarlarla oynanan şu oyunun adı neydi yahu), Wheel Of Fortune (şu an inşaat halinde) ve rulet oynayabilirsiniz. Birçok oyuncu mevcut ve hepsi de Karun kadar zengin. Oyunların hemen tümü jakuziler içerisinde yarı çıplak bir halde oynanıyor. Ne de olsa Larry'nin en sevdiği durum. Bir ara Larry'nin şöyle bir söz söylediğini duymuştum: Benim için en iyi kadın çıplak olanıdır. Gereksiz insan Larry'den de başka bir şey beklenemez. Bu arada Clinton'ın Larry'ye özendiği konusunda birkaç spekülasyon var ama, bilemem. Farenin sağ tuşunu kullanarak Casino Map, Help, Options vs. menülerine ulaşabilirsiniz. Help kullanarak oyunlar hakkında hemen her bilgiye ulaşabilirsiniz: Nasıl oynandığı, kurallar, stratejiler ve ekran. Options menüsünden oyunların özelliklerini ayarlayabilirsiniz: Hızlı-Yavaş, Stiller vs. My Stuff menüsünden de mal varlığınız hakkında bilgi edinebilirsiniz. Büyük bir ihtimalle dergi çıkana kadar oyunun On-Line özelliğini deneme şansım olmayacak. Ama rahata erdikten sonra (yani yeterli vaktim olunca) bu özelliği de deneyeceğim. Artık yavaş yavaş sona geldim. Oyun genel olarak gayet iyi. Özellikle bayanların seslendirmeleri adrenalininizi yükseltebilecek kalitede. Larry ise bildiğimiz Larry. Eğer vurdulu kırdılı oyunlardan hoşlanmam derseniz, ben de tam size göre bir oyun olduğunu söylerim. Hadi bol şeytanlar.



Geldik yine bir ay sonuna.
Bir kere daha büyüdük Yaşça
Phantom der ki keyfinize bakın
Okullar açıldı açılacak



YAZAR	: Phantom				
FİRMA/TÜR	: Sierra/Kumar				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 45 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				UYGULANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆
DESTEKLENENLER :	3Dfx - D3D - Joystick			**LEVEL CD**	**: 9/98**

GENEL PUAN **8**

Oyun Hileleri

Oyunda hile yapmak istemiyorsunuz, ama öte yandan delirmenize de saniyeler kaldı. İşte karar anı, boşuna delirmeyin, bu sayfaya gözatın. Daha olmadı Cumartesi günleri arayın hile hattını, elimizden geldiğinizce ilacınız olalım.


COMMANDOS

CYBERSTORM 2

Öncelikle oyunun kurulu olduğu dizinin içinde yer alan STORM.INI adlı dosyayı bulun, bunu herhangi bir metin editörüyle açın ve sonra içine aşağıdaki kodları ekleyin. Sonra dosyayı bu yeni haliyle kaydedip çıkın. Dosyaya eklediğiniz her kod, oyunda ilgili menüyle kullanabileceğiniz bir şık ekleyecektir. Aşağıdaki listede yazanlar sırasıyla soldan sağa doğru hangi kodu yazmanız gerektiği ve ne işe yarayacağı hakkında bilgiler içerir.

Üssünüzde geçerli olan hileler:

You may have already won - Bol miktar para verir.

As good as it gets - Tüm onarım bedava yapılır.

You da man - Tüm teknoloji, binalar ve bol para verilir.

Must have! - Tüm robot tipleri seçilebilir hale gelir.

He who dies with the most toys - Tüm teknolojileri alırsınız.

Home is where the heart is - Tüm binaları seçilebilir hale getirir.

It was nice while it lasted - Teknoloji seviyeniz eski haline döner.

Savaşta geçerli olan hileler:

Tarsus - Seçili aracın pilotunu iyileştirir.

It's just a flesh wound - Seçili aracı tamamen tamir eder.

Feel my wrath - Seçili aracın cephanesini tamamen doldurur.

Fly away - Bol miktarda hareket puanı verir.

Vengeance is mine - Bol miktarda savaş puanı verir.

Did I break your concentration - Düşmanı tek atışta öldürür.

That must hurt - Birden fazla düşmanı tek atışta öldürür.

There can be only one - Ölümsüzlük verir.

Death to all who oppose us - Tüm düşmanlarınızı yok eder.

Let there be light - Savaş sisini kapatır.

COMMANDOS

Oyun esnasında klavyeyi kullanarak büyük harflerle 1982GONZO yazın, eğer bu işe yaramazsa GONZO1982 yazmayı deneyin. Bundan sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanma imkanınız olacaktır.

SHIFT+X - Seçili olan elemanı imlecin bulunduğu noktaya ışınlar.

CTRL+I - Ölümsüzlük verir.

CTRL+SHIFT+N - Görevi tamamlamanızı sağlar.

GRAND THEFT AUTO

Eski bir oyun olduğunu biliyorum, ama Cheat'lerini tekrar yayınlamamız için o kadar istek vardı ki dayanamadık. Hem de daha gelişmiş haliyle.

İsminizi şu şekillerde girerseniz bakın neler olur:

Iamgarypenn - Adamınız normalden daha fazla küfreder.

Iamnotgarypenn - Küfürsüz oyun.

Heartofgold - Oyunun bütün ara demolarını seyredebilirsiniz.

Iamthelaw - Polisler yok olur.

itcouldbeyou - 999 milyon 999 bin 999 puan.

Suckmyrocket - Silah, zırh ve hapishaneden çıkış kartınız olur.

Itstantrum - Sonsuz hak.

Hatemachine - Puanınızın çarpıldığı değeri ona çıkarır.

Buckfast - Öldükten sonra "*"a basarsanız bütün silahları verir.

HOLIDAY ISLAND

Yeni bir oyun olan Holiday Island'da 4 milyar kazanmak için "Ctrl + Shift + Alt" + G" ye aynı anda basın.

INCOMING

Ana menü ekranında iken, NUMBERONEDACRESTREET yazarsanız gizli bir menü açılacaktır. Buradan pek çok hileyi çalıştırabileceğiniz gibi, beş gizli seviyeye ulaşma imkanınız da olacaktır. Ayrıca oyun esnasında SHIFT tuşuna basarak, aşağıdaki hileleri klavyeden yazabilirsiniz.

SOLIDASAROCK - Ölümsüzlük verir.

OLDMACDONALD - Bir çiftliği zıplayan ineklere karşı koruma görevini açar.

FLYMETOTHE MOON - Ay yüzeyinde yarışmanızı sağlar.

HAVEALL - Herşeyi verir.

SUPERDAISY - Tek atışta herkesi öldürürsünüz.

INFINITELIVES - Sonsuz hak verir.

INFINITEWEAPONS - Sonsuz cephane verir.

Ayrıca şu tuşları kullanabilirsiniz:
F2 - Kolay hedefleme.
F3 - Ölümsüzlük.
F4 - Sonsuz hak.
F5 - Sınırsız cephane.
F6 - Smart Bomb.
F7 - Oyundan çıkış.

LANDS OF LORE 2

Oyun sırasında IAMLAME yazarsanız, ölümsüz olursunuz (DİKKAT: Denenmemiştir).


M.A.X. 2

M.A.X. 2

Öncelikle oyunun kurulu olduğu dizin içinde yer alan Max2.ini dosyasını bulun ve bir metin editörü yardımıyla açarak, aşağıda belirtilen değişiklikleri yapın. Daha sonra dosyayı bu yeni haliyle kaydedip çıkın. Eğer doğru yaptıysanız, tüm Campaign görevlerini oynama imkanına kavuşacaksınız.
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49

MORTAL KOMBAT 4

Cheat Menüsü için:
Adım 1) VS ekranında 312203 numaralı kombat kodunu girin (1. ve 2. oyuncunun tuşlarını kullanarak).
Adım 2) Maçı iptal edin (quit) ve Practice Menüsüne girin.
Adım 3)Birinci oyuncuyla zorluk derecesinin (difficulty setting) üzerine gelip, LOW KICK+BLOCK'u 15 saniye kadar tutun. Böylece Cheat menüsü açılacak.
Birinci veya ikinci Fatality'leri yapmak için yukarı+HP tuşlarına basmanız lazım.
Stage Fatality'sini yapmak için Spike Fatality: Herhangi bir arenada yapılabilir. Rakibinize yakın durup yukarı+HP tuşlarına basmanız lazım. Fan Fatality sadece Prison arenasında yapılabilir ve bunu yapmak için de yukarı+HP tuşlarına basmanız lazım.

POWERBOAT RACING

Aşağıdaki kodları Password olarak girin:
FAN - Minnow model katamaran tekne.
DIP - Pike model katamaran tekne.
URN - Barracuda model katamaran tekne.
EPS - Şampiyonluk modunu açar.
PBR - Slalom.
PDL - Gizli pisti açar.

Aşağıdaki hileleri ise isim olarak girin:
SML - Küçük tekneler.
BIG - Büyük kafalar.
POW - Büyük motorlar.
BAA - Bilgisayar sizin yerinize yarışır.
BIF - Çarpışmaları kapatır.
WIN - Her zaman yarışı kazanmanızı sağlar.

SANITARIUM

Bu aslında bir Cheat değil, tam açıklamayı yazarken eksik yazdığım birşeyin tamamlanmış hali. HIVE bölümündeki ses çıkaran böcüklerin olduğu kapıyı açmak için böcüklere şu sırayla basmanız lazım: En üstteki böcüğe bir numaralı böcük dersek : 5-2-2-4-1-3. Tamam mı? Oldu mu? Ohh bee. Lütfen artık "Eksik yazmışın hocam" diye telefon edip beni vicdan azabından kıvrandırmayın.

SENSIBLE SOCCER 98

Maçta değilken F9'a bastıktan sonra (özellikle taktik ekranında deneyin), çıkan ekrandan oyunun hızı, topun ne kadar zıplayacağı, yerçekimi, kalecilerin kabiliyeti gibi oyunla ilgili birçok seçeneği değiştirebilirsiniz.

SIN Demo

Aşağıdaki hileler sadece demo versiyonunda geçerlidir:
/health 999 - Tam sağlık verir.
/wuss - Tüm silahları verir.
/superfuzz - Ölümsüzlük modunu açar.
/nocollision - Duvarların içinden geçmenizi sağlar.
/wallflower - Düşmanların size nişan almasını önler.
/spawn heligun - Heligun verir.
/spawn ReactiveShields - Metalik görüntü efektini açar.

STAR CONTROL 3

Bu oyunun savaş kısmında faydalanabileceğiniz bir hile mevcut. Savaş esnasında ALT-F9 tuşlarına basarsanız, tüm savaş yeniden başlayacak ve tabii herkesin sağlığı tam olarak yenilenecektir. Neyvarki oyunun bu kısmında faydanıza olacak bir programlama hatası mevcut, eğer bir düşmanı öldürdüğünüzde tam o patlarken ALT-F9 tuşlarına basarsanız, savaş yeniden başlayacak, ancak sadece sizin sağlığınız dolacak ve düşman gemisi hemen yok olacaktır. Zamanlamayı doğru yapabilirseniz, geminiz çatışmadan sağlam olarak kurtulabilir.

STAR GENERAL

Bu oyunda hile sadece v1.1 sürümünde geçerli, oyunu bir Patch sayesinde bu sürüme upgrade etmek mümkün. Uzay görüntüsünde iken, CTRL+SHIFT+F2 tuşlarına aynı anda basın, sonra herhangi bir gezegen görüntüsüne gidin ve Enter tuşuna basın. Ekrandaki göstergeden paranızın artmış olduğunu göreceksiniz. Unutmayın, tuş kombinasyonuna ne kadar uzun basılı tutarsanız, alacağınız paranın miktarı o kadar artar.

WARGAMES

Bu Cheat okuyucumuz Yüreğir Tekeli'den son anda geldi. Sağol Yüreğir. Taze taze dumanı tüterken yayınlıyoruz.
F1'e bastıktan sonra:
eyeofgod: Yavaş makinelerde daha fazla Zoom yapılmasını sağlar.
saladtossed: Herhangi bir görevi seçme (bu kodu girdikten sonra oyundan çıkıp ana menüde CTRL+H Norad CTRL+W W.O.P.R missionları için basın).
hermes: Bina ve unit yapımı hızlanır.
morningafter: Sisi kaldırır, haritayı açar.
gimmiegimmie: Bütün teknolojiyi verir (iki bölümü Mole Bomb'la bitirmek gibi).
unclejohn: Ölümsüzlük.
chaching: $ 10,000
mrmuscle: Araçların zırhlarını geliştirir.
bigsofty: Düşmanın zırhlarını downgrade eder (Türkçe'ye ne güzel çeviriyorum değilmi??).
coffee: Hız arttırır.
beer: Düşmanın hızını downgrade eder.
shaft: Upgrade firepower.
shank: Düşmanın Firepower'ını downgrade eder.

WORLD CUP 98

Maç sırasında seyircilerin sahayı terk etmesi için "CITY", sahadaki çimlerin yok olması için "Y" yazın.

MASAÜSTÜ



FRP

Her Kahraman Macera Rehberi

Artık bir Zindancıbaşı'nız, bir oyun grubunuz ve özene bezene yarattığınız karakteriniz var. Şimdi sıra bu öğeleri başarılı bir şekilde biraraya getirmeye, yani eğlenmeye geldi.

Ama öncelikle burada birkaç kavramı açıklama ihtiyacı duyuyorum:

Maceracının bilmesi gereken kavramlar

Zindan: Genelde Zindancıbaşı'lar tarafından tasarlanmış, oyuncuların pek çok canavarla karşılaştıkları ve taşıyamayacakları kadar çok hazine barındıran, rutubetli, karanlık ve karmaşık mekanlar. Genelde her macerada bir kere ziyaret edilir.

Party (Grup): Üç ya da daha çok kahramanı birarada bulunduran ve macera arayışında olan topluluğa verilen isim. Grubun elemanları uyum içinde ve birlikte hareket ederlerse, hem kendi ruh sağlıkları hem de Zindancıbaşı'nın sağlığı açısından daha iyi olur.

X.P. (Tecrübe puanı): Oyunda karşınıza çıkan yaratıkları yendiğiniz ya da zor engelleri aştığınız zaman kahramanınızın topladığı puandır. Biriken puanlar seviye atlamanızı sağlar (bkz. Level).

Level : Bunu iki sayı önce detayıyla konuşmuştuk. Hiç karıştırmıyorum.

Heal olmak (İyileştirilmek): Her grubun rahibine özgü bir yetenektir. Her genç maceracının defalarca başına gelir.

Yirmi atmak: Yirmi yüzlü zarla saldırırken yirmi atmak, rakibine iki katı zarar vermek demektir. Masa etrafındaki herkesin sevinç çığlıkları atmasına yol açar.

Bir atmak: Yüzüne gözüne bulaştırmaktır. Kılıcı taşa vurmak ya da yayın ipinin kopması olarak özetlenebilir. Oyuncunun yuhalanmasına sebep olur.

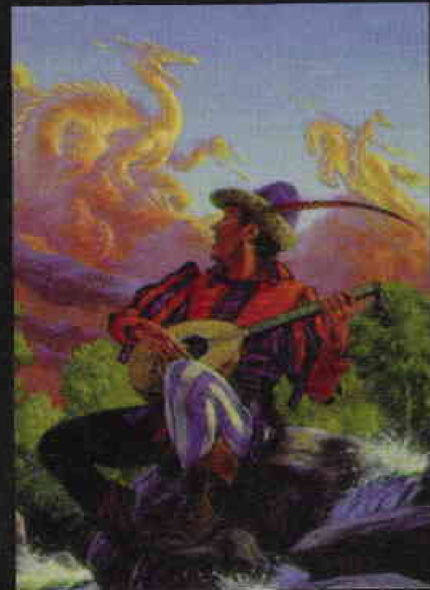
Başarılı bir macera için gerekli şartlar

Her başarılı macera için organize olmuş bir gruba ihtiyaç vardır. Bu grupta yer alan kahramanların farklı yeteneklere sahip olması her zaman avantajlıdır. Başarılı bir grup için en gerekli özellikleri ve dikkat edilmesi gereken hususları sıralamak gerekirse:

-) Her grubun kas gücü olmalıdır. Yani en az bir savaşçının bulunması her durumda şarttır.

-) Grupta bir dinadamı bulunması da çok önemlidir. Düşünün ki bir zindanın derinliklerindesiniz ve tüm kahramanlar ölmek üzere. O zaman sizi heal edecek (bkz. Yukarı) bir dinadamının ne kadar gerekli olduğunu anlarsınız.





- Her grupta ip kullanmayı bilen, iyi ok atabilen ve gizli kapıları hissedebilen üyeler olmasında fayda vardır.
- Her karşılaştığınız yaratığı yok etmek yerine, savaşmadan da hedeflerinize ulaşabileceğinizin bilincinde olun. Bu durumda, ağzı iyi laf yapan, karizması yüksek bir karakterin grupta bulunması faydalı olacaktır.
- Yanınızda mutlaka ip, meşale, yağ şişeleri (nedenini sonra anlarsınız), yedek kıyafet ve bulduğunuz hazineleri taşımaya yarayan merkep ile benzeri yük hayvanları bulundurun.
- Bir zindanda ya da kasabada dinlenmeye karar verdiğinizde, bulunduğunuz odanın kapısının arkasına mutlaka birşeyler yığın. Gece baskınları çok olağandır.





• Macera sırasında karşınıza çıkan üç kadından ikisi size kazık atmaya hazırlanıyordur. Dikkatli olun.

• Size ikram edilen her üç yemekten ikisi zehirlidir. Buna da dikkat edin.

• Paranoyak olmak her ne kadar faydalı olsa da, karşılaştığınız her karakterin size üçkağıt açacağını zannetmeyin.

Hazineler

İşte oyunun kaymağı. Başarılı bir macera esnasında ve sonunda kahramanlarımız pek çok hazine bulacaklardır. Şimdi bu hazinelerin bir kısmına yakından bakalım:

Para ve sikkeler: Platin, altın, gümüş ve bakır sikkeler en çok rastlanan hazinelerdir. Taşınması zor olmakla birlikte, sikkeler maceracıların tüm ihtiyaçlarını karşılamakta kullanılırlar.

Sanat eserleri: Hayaletli şatonun duvarındaki değerli tablodan kötü büyücünün salonundaki vazoya kadar pek çok değişik eşyayı kapsayan bu kategorideki hazineleri elden çıkarmak her zaman kolay olmaz. Bir de bu eşyaların kırılma ihtimalinin yüksek olduğunu düşünürsek....

İksirler: Bunlar genelde küçük şişelerde farklı renkli sıvılar olarak karşınıza çıkar. Uçmaktan büyümeye, heal olmaktan geçici bir süre için seviyenizi artırmaya kadar birçok fonksiyonu gerçekleştirmeye yarayan bu iksirlerin gerçekten ne işe yaradığını anlamanın tek yolu, çoğu zaman tatmaktan geçer.

Büyülü silahlar: Her savaşçının rüyası olan bu silahlar, rakiplerinizi daha kolay vurmanızı ve daha çok zarar vermenizi sağlar. En çok bulunan silah Uzun Kılıç +1'dir. Büyülü silahlar çok değerli ve pahalıdır, ama o parayı verebilecek alıcı bulmak hemen hemen imkansızdır.



Büyülü zırhlar: Bunlar daha nadir olmakla beraber, yine de hemen her macerada karşınıza çıkacaktır.

Büyülü sopa, değnek ve asalar: Bunlar her büyücünün yanından ayırmadığı büyülü eşyalardandır. Alevtopu ya da yıldırım yapanlarının yanı sıra, iyileştiren değnekler de mevcuttur.

Kalıntı ve yapıntılar: İşte en nadir karşınıza çıkacak hazineler. Kalıntı ya da yapıntıların bulunması bile başlı başına birer maceradır. Eski zamanlarda yapılmış ve güçlü büyülerle yüklenmiş kalıntı ve yapıntılar, taşıyanlara yarar getirdikleri kadar, zarar da vermektedir.

Basmakalıp Maceralar

Yazımın bu son bölümünde bazı klişeleşmiş macera örnekleri vermek istiyorum:

Kızı kurtarma: Bu macera genelde kaçırılan bir kızın kurtarılması görevinin gruba verilmesiyle başlar. Kurtarılan kızın en yakışıklı karaktere aşık olmasıyla da sona erer.

Eskort: Bu macera sırasında grubun görevi değerli bir eşyayı ya da önemli bir şahsiyeti bir yerden başka bir yere salimen ulaştırmaktır. Grup genellikle yolda saldırıya uğrar.

Hazine avı: Grup burada çok büyük bir hazinenin varlığı hakkında dedikodu duyar ya da ellerine eski bir hazine haritası geçer. Oyun hazinenin bulunmasıyla sona erer.

Köyün belası: Bu oyunda söz konusu olan küçük köy ya da kasabaya güçlü yaratıklar dadanmıştır. Gruptan bu yaratıkları yok etmeleri istenir.

Krala yardım: İyi kral, kötü akrabası tarafından tahttan indirilir. İyilik timsali olan grup tekrar tahtını kazanması için krala yardım eder. Oyun kraliyet hazinesinin grup tarafından yüzsüzce yağmalanmasıyla sona erer.

Bu sayıda sizlere küçük bir rehber sunmayı amaçladım. AD&D ya da herhangi bir fantastik rol yapma oyununda karşınıza çıkabilecek olaylardan bahsettim kısaca. Tabii bu hazineler ve efsanelerle dolu dünyalar hakkında daha detaylı bilgi almak istiyorsanız, gitmeniz gereken yer Gerekli Şeyler'dir (212 240 40 57).

Gelecek sayıya kadar tüm büyülü kılıçlar sizlerin olsun......

Zindancıbaşı

BILLYBAT
Yeniden aramızda

Billy Bat ismi size birşey hatırlatıyor mu ? Bilgisayara, özellikle de bilgisayar destekli eğitime aşina olanlar bu adı mutlaka anımsayacaktır.

Billy Bat sevimli bir yarasa, işi de küçük çocuklarla . Onlara zevkli anlar yaşatırken, bilgi aktarmak, yaratıcılıklarını ve düşünme becerilerini geliştirmek için uğraşıyor. Bu ülkenin yabancısı değil; disket sürümü neredeyse beş yıl önceden evimizde yerini almıştı. Ama şimdi CD'li sürümleri ile daha renkli daha eğlenceli ve daha eğitici olarak karşımıza çıkıyor. Üstelik fiyatı disket kadar ucuz olan bu dört CD, çocukları ekrana bağlayacak kadar güzel. YARATICILIK DÜNYASI, DÜŞÜNCE OYUNU, UZAY SAVAŞLARI, HAYALETLER KALESİ isimli bu CD'ler raflarda sizleri bekliyor.

Isterseniz içeriklerine bir göz atalım;

Yaratıcılık Dünyası

Yaratıcılık kışkırtılmak ister. Belki de bir çocuğun yaratıcılığını kışkırtmanın en uygun yolu bu (üstelik zararsız). Boyama kitabı, sihirli mozaikler, roket resimler 4-10 yaş çocuklar için tavsiye ediliyor.

Düşünce Oyunu

Düşünme alışkanlığı küçük yaşta başlamalı. Bu program karar verme süresi üzerindeki yetileri parça bulma, eşleştirme gibi oyunlarla geliştiriyor. 3-7 yaş arası çocuklar için tavsiye ediliyor.

Hayaletler Kalesi

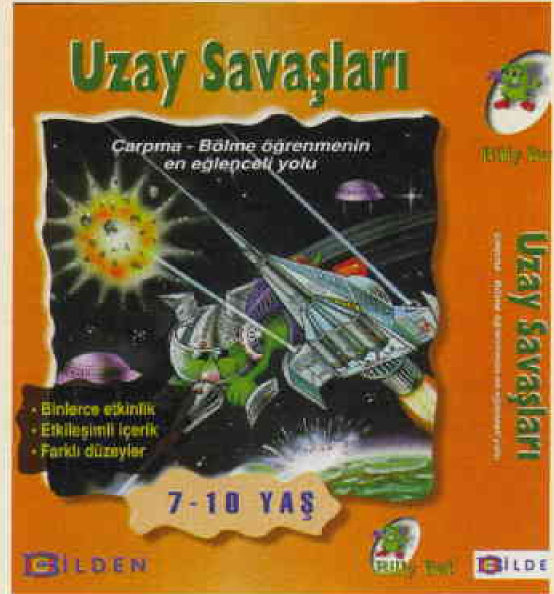
Adına bakmayın, ortada bir kale ve kalede hayaletler var. Ama bu senaryo 6-8 yaş arası çocuklara toplama-çıkarma öğretmek için hazırlanmış.

Uzay Savaşları

Galaksi işgal altında. Billybat uzay gemisine atlıyor, düşmanlarla amansız bir savaşa tutuşuyor. Tek silahı ise, çarpma-bölme bilgisi. Ne dersiniz böyle bir senaryo sayesinde7-10 yaş arası çocuklar çarpma-bölme öğrenemez mi?

Billybat dünyanın her yerinde geniş bir kullanıcı kitlesi bulmuş. Elbette yerel şirketler tarafından ana dillerine çevrilerek kendi pazarlarına sunulmuş. Ülkemizde bu işi BILDEN üstlenmiş.

Dünyaca ünlü BILLYBAT Türkiye'de BILDEN'in tecrübe ve desteği ile karşımızda. Eh, ne dersiniz sizce de bir denemekte fayda yok mu ?







Minimum konfigürasyon :
486 ya da üstü bir PC 8 MB RAM, 10 MB Hdd
16 bit ses kartı
CD-ROM sürücü Windows 95
Fiyat (CD başına): 20$+KDV

Bilgi için: BİLDEN BİLGİSAYAR
Tel: (0212) 230 51 82 (PBX)

OXFORD INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA



Eskiden ansiklopedi deyince, en az 10 ciltten oluşan, kara kara kaplarıyla görenlerin içini karartan, sadece dönem ödevleri için kaynak arandığında başvurulan kitaplık süsleri gelirdi akla. Ama bilgisayarların ve özellikle CD teknolojisinin evlere girmesiyle beraber, sadece kağıt üzerindeki yazı ve resimlerden oluşan bu bilgi kaynakları çok farklı bir çehreye büründü. Eğer elinizin altında bir bilgisayar ve Oxford Interactive Encyclopedia gibi bir multimedya ansiklopedisi varsa, onlarca cilt arasında istediğiniz başlığı aramak



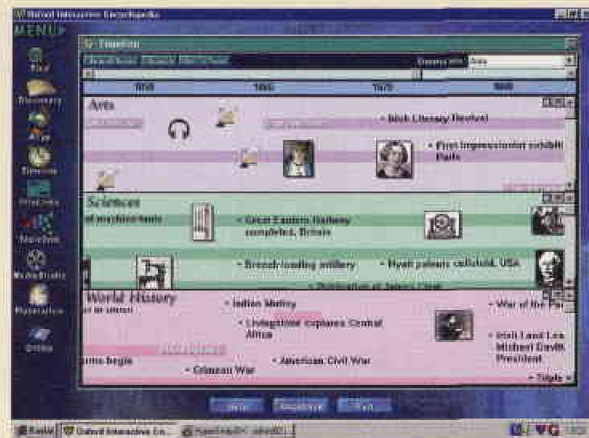
zorunda değilsiniz. Kahvenizi yudumlarken, istediğiniz konu başlığını yazıp aradığınız bilgiye saniyeler içinde ulaşabilirsiniz. Ve bu bilgi kuru bir yazıdan ve birkaç resimden oluşmak zorunda da değil. Bir ülke hakkında araştırma yaparken, ülkenin yerel müziklerini



dinleyebilir, tanıtıcı bir videosunu seyredebilirsiniz.

Oxford Interactive Encyclopedia, ansiklopedi konusunda kalitesini kanıtlamış bir kaynaktan, Oxford Üniversitesi'nden geliyor. Türkiye'deki dağıtım hakları Raks New Media tarafından alınan O.I.E., bütün ansiklopedik ihtiyaçlarınızı karşılayacak kalitede bir yapım. Bünyesinde Oxford'un beş farklı bilgi kaynağını toplamış. Bunlara kısaca bir göz atarsak:

- **9 CİLTLİK OXFORD RESİMLİ ANSİKLOPEDİSİ:** Gerçek bir bilgi hazinesi diyebilirim. Tek yapmanız gereken aradığınız disiplin başlığını yazmak ve biraz beklemek. Konuyla ilgili bütün yazılar, resimler ve diğer multimedia kaynakları emrinize amade olacaktır.
- **THE ELECTRONIC NEW SHORTER OXFORD ENGLISH DICTIONARY:** Tam bir sözlük. İngilizce'de karşılaşabileceğiniz bütün kelimelerin anlamları, ilgili resimler. Tek dezavantajı, sadece İngilizce'den İngilizce'ye karşılıkların bulunması.
- **THE CONCISE OXFORD THESAURUS:** Konuşma ve yazmanızı daha derin, ilginç, cazip ve heyecanlı kılacak 350 bin eş ve zıtanlamlı kelime ile, dünya üzerinde yaşayan insanlar, çeşitli yerler, nesneler, dünyanın harikaları ve burçlar ile ilgili 400'den fazla tablo gibi resim.
- **OXFORD DICTIONARY OF THE WORLD:** Dünyanın çeşitli ülkeleri, yerlileri, dinler, şehirler ve doğal güzellikler hakkında bilgiler sunmaktadır.



- **OXFORD BİYOGRAFİ CEP SÖZLÜĞÜ:** Dünyadaki birçok ünlünün biyografik kayıtları, geçmişte ve bugün var olan çeşitli ülkeler, farklı kültür ve zamanlar geniş çapta ele alınmıştır.

İşte size tam bir bilgi hazinesi. Tek dezavantajı, tamamen İngilizce olduğu için yeterli seviyede yabancı dil bilmeyenlerin bu kaynaktan faydalanamayacak olması. Birilerinin bu yapıtı Türkçe'ye çevirmesi çok faydalı olurdu.

Eğer yeterli düzeyde İngilizce'niz varsa, aradığınız herhangi birşeyi bu CD'de bulmamanız pek olası değil. Üstelik, eğer bir konu hakkında bu CD'deki bilgiler yetersiz gelirse, program kendiliğinden Internet'e bağlanarak, konu hakkındaki bilgileri sizin için toplayıp sunabiliyor.

Daha ne isteyebilirsiniz ki?

BİLGİ İÇİN:
Raks New Media
(0212) 213 64 60
Fiyatı :



SFS FLIGHT CONTROLLER

SUNCOM, uzun zamandan beri bilgisayar kumandaları üzerine çalışan ve bu konuda uzmanlaşmış bir şirket. Yaptıkları kontrol cihazları (Joystick demeye dilim pek varmıyor) ergonomi ve kullanım rahatlığı açısından rakiplerinden hiç aşağı kalmıyor. Özellikle uçuş simulasyonlarına yönelik olarak hazırladıkları Joystick ve kumanda cihazları oldukça üstün teknik özelliklere sahip. Şirket, gerçek F15 kontrol çubuğuna birebir benzeyen F15 Talon Joystick'inden sonra, yeni ürünleri olan SFS Flight Controller'ı piyasaya sürdü.

SFS Flight Controller'ın üzerindeki kırmızı LED, Joystick'in kullanıma hazır olduğunu gösterir. Çoğu uçuş simulasyonu kontrolünde kullanılan cihazlarda olduğu gibi, SFS Flight Controller'da da dört yönlü HAT SWITCH unutulmamış. Bu ufacık düğme özellikle günümüzün SANAL KOKPİT teknolojisine (simulasyonlarda kullanılan ve kokpitin içinde istediğiniz heryere bakmanıza izin veren bir teknoloji) sahip olan uçuş simulasyonlarında, kafanızı istediğiniz yöne çevirmenizi çok kolaylaştırıyor. Bununla birlikte Joystick'in üzerindeki dört farklı düğmeye istediğiniz fonksiyonları atayarak, klavyenize düşen görevi küçük bir miktar da olsa azaltabilirsiniz. Çoğu Joystick kullanıcılarının kabusu haline gelenTrim ayarları, SFS Flight Controller'da kullanılan yeni potansiyometreler sayesinde artık sorun olmaktan çıkmış.



Peki, böylesi bir Joystick çok pahalı değil midir? Aslında Türkiye'de bulabileceğiniz rakiplerine göre biraz pahalı. İngiltere fiyatı 29.99 pound, ama rakiplerine göre oldukça sağlam ve yeni bir teknoloji ürünü olan SFS Flight Stick, simulasyon hastalarının hayatını oldukça şenlendireceğe benziyor.

Bilgi için: SUNCOM
Tel: (0044) 1285 642211
www.suncominc.com

SOUND BLASTER LIVE

Creative'in Son Harikası

Son bir yılda PC'deki video kartlarındaki gelişme, ses kartlarında maalesef yaşanamadı. Son zamanlarda çıkan bütün ses kartları gerçek 3D ses efekti sağladıklarını söylüyorlar, ama Aureal 3D formatını destekleyen birkaç ses kartı hariç, diğerleri standart sağ-sol stereo sesin dışına çıkamadılar. Tek yaptıkları ISA slotu yerine artık bir PCI slotu kaplamaları. Ama çok yakında bu değişecek, çünkü gerçek 3D'yi evlerimize taşıyacak olan ses kartı yola çıktı, geliyor: SOUND BLASTER LIVE.



Peki bu zımbırtı daha öncekilerin yapamadığını nasıl gerçekleştiriyor? Şöyle, ses kartının içinde aynen 3D hızlandırıcısı olan ekran kartları gibi bir hızlandırıcı çip var. Bunun sayesinde, işlemciye yüklenmeden ses üzerindeki birçok işlemi gerçek zamanlı olarak gerçekleştirebiliyor. Ayrıca, üç boyutlu ses verebilen normal ses kartlarında, sadece bir çift hoparlör kullanılabiliyordu. Ve üç boyutu hissedebilmek için kafanızın her iki hoparlörden de belli mesafede ve eşit uzaklıkta olması, oyunu oynarken hemen hemen hiç kıpırdamaması gerekiyordu. Bu durumda bile, algıladığınız üç boyut hissi genellikle sağ ve



soldan gelen sesleri duymanızın dışında birşeye yaramıyordu. İşte Sound Blaster Live'ın bir üstünlüğü de burada ortaya çıkıyor; buna iki çift, yani dört adet hoparlör bağlıyabiliyorsunuz. İkisi öne, ikisi arkaya yerleştirilen bu hoparlörlerin sayesinde, ses kartına destek veren oyunlarda sesler dört bir yandan geliyor. Sound Blaster Live'in kutulu versiyonu, bu özelliğe sahip bir oyunun tam versiyonuyla beraber geliyor: UNREAL. Zaten deli gibi heyecanlı olan bu oyunun Live ile birleşince nelere kadir olacağını düşünmek beni daha şimdiden heyecanlandırıyor.

Bu yazıyı yazdığım sırada biricik Sound Blaster Live'ımız, gümrüğe takılmış beklemedeydi. Eğer önümüzdeki ay elimize geçerse, yeni ve daha kapsamlı bir inceleme yapacağımıza emin olabilirsiniz.

Bilgi için:
Empa:
Tel: (212) 599 30 50
Gen-Pa:
Tel: (212) 288 10 78



SMALL SOLDIERS



Small Soldiers, önümüzdeki aylarda gösterime girecek olan aynı adlı filmin Playstation versiyonu. Yakında PC versiyonu da çıkacak olan Small Soldiers'ın konusu daha çok 10-15 yaş arası oyunculara hitap edecek gibi. Yüksek düzeyde yapay zeka içeren bir çip, yanlışlıkla GI-JOE tipi oyuncak askerlerin içine yerleştirilir. Bu yanlışlığın nasıl yapıldığı önemli değildir, önemli olan bu yanlışlığın sonucudur; askerler kendi başına hareket etme kabiliyetine sahip olur. İşin kötüsü, sadece Commando Elite adlı grup değil, Gargonites denilen ucubik yaratıklar da aşka gelir. Sonuçta düşman olan bu iki grubun arasındaki savaş yüzünden gerçek insanların hayatı tehlikeye girer.

Hangi tarafı seçerseniz seçin on farklı görevi sırasıyla bitirmeniz gerekiyor. Görevler aynen Micro Machines'deki gibi evlerin içinde ve çevresinde geçiyor. Ne de olsa yönettikleriniz oyuncak ve boylarına uygun mekanlarda çarpışmaları gerekiyor.

Her iki taraftan da seçebileceğiniz altı farklı karakter var. Hepsinin silahları ve konuşmaları birbirinden farklı. Adamlarınızın özel silahlarının yanı sıra (silah, ok ve yay , sopa vs.), etraftan toplayıp yanınızda taşıyabileceğiniz eşyalar da var. Bunlar küçük oyuncaklara çook uyan cihazlar. Çatapatlar, minik elbombaları gibi bilumum ufak nesneler bu gruba dahil.

Bu oyun daha çok küçük yaştaki oyunculara yönelik hazırlandığı için, arabirim de ona göre düşünülmüş, yani gayet açık ve net. Oyunun tamamı Red Alert gibi üstten görülüyor ve bu tür stratejilerde olduğu gibi, göremediğiniz yerler karanlık. Oyunun görünüşünün ve oynanışının kolay olması kesinlikle kötü bir özellik değil, aksine öğrenmek için harcıyacağınız zamanın daha kısa olmasını sağlıyor.

Small Soldiers'a birden fazla türün karışımı denebilir aslında, biraz Real-Time





strateji, biraz Action ve Adventure, biraz da zeka oyunu öğeleri taşıyor.Bu da yeni neslin çabuk sıkılan üyelerinin oyundan kopmasını önleyecektir. Bölümleri geçmek için sadece herkesi öldürmeniz yetmiyor, bunun yanında önünüze çıkacak bilmeceleri de çözmeniz gerekiyor.

Sonuç olarak, 15 yaşını aşmış olanlara oldukça kolay gelecek olan Small Soldiers, küçük kardeşinize doğumgününde hediye edebileceğiniz oldukça kaliteli bir oyun.

GENEL PUAN 7



YAZAR	: Replacement Writer			
FİRMA/TÜR	: Electronic Arts / Strateji			
SİSTEM	: Playstation	OYUNCU SAYISI:1-2	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
CD SAYISI	: 1	MEMORY CARD: 1 Blok	SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
			ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆
ARAL İTHALAT		TEL: (212) 659 26 73		



MIB { T H E G A M E }
MEN IN BLACK

Kara Adamlar ve Gerçek

Filmini gördünüz mü bilmem, ama konu basitçe şöyle; MIB organizasyonu bir tür göçmen bürosudur. Dünyaya uğrayan ve yerleşen uzaylıları kontrol altında tutarak belirli kurallara uymalarını sağlarlar. Tabii halkın paniğe kapılmaması için tüm bunları büyük bir gizlilik içinde yaparlar. Otorite olarak bağlı bulundukları bir makam yoktur, onlar herşeyin üzerinde ve ötesindedirler. Tabii tüm amaçları dünya halkının huzurlu bir yaşam sürmesini sağlamak ve yabancı ırklarla anlaşarak dünyayı onların şerrinden korumaktır, özellikle de yasadışı çalışan uzaylı sabotajcılarından ve kanun kaçaklarından. İşte içine bir miktar espri katılarak ve hafifçe sulandırılarak tüm filmde ve oyunda işlenen konu bu. Kara Adamlar hikayesinin çıkış noktası ise, gerçekten de dünyanın dört bir yanında ve özellikle Amerika'da yaşanan olaylar. Bu kimliği belirsiz şahıslar gerçekten de varlar, üstelik kayıtlara geçen olayları incelersek onlardan bazılarının insan olmayabilecekleri gibi ilginç bir fikre kapılmanız mümkün olabilir. Genellikle birdenbire çıkıp gelen bu tiplerin yaptıkları şey tıpkı filmde olduğu gibi insanlara "bazı" konularda gördükleri "bazı" şeyleri unutturmak, eğer varsa "delilleri" ortadan kaldırmaktır. Bunun dışında bir diğer Kara Adamlar söylencesi de Orta Çağ dönemlerine





dek uzanır, özellikle o dönemde Katolik Kilisesi tarafında bu tür bir organizasyonun oluşturulduğu söylenir. Engizisyona bağlı olarak çalışan bu örgüt, büyük ihtimalle Galileo gibi önemli buluşlar yapmaya hazırlanan bilimadamlarının tasviyesi ile ilgilenmek üzere kurulmuştu. Bunda başlıca amaç halkın bilinçlenip sorular sormaya başlamasını önlemek, onları daima koyun sürüleri gibi kontrol altında tutabilmekti. Aslında dünya tarihi bu tür kişi ve kuruluşlarla doludur, bunlar daima birşeyleri halkın bilmemesi gerektiği, yoksa dünyanın düzeninin bozulacağını savunarak kütüphaneleri yakmış, kaşifleri katletmiş ve "tarihi eserleri" ortadan kaldırmışlardır.

Kara Adamlar ve Oyun

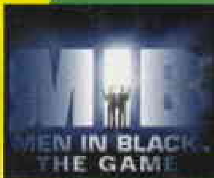
Şimdi gelelim oyuna, MIB bir Adventure, tıpkı Alone In The Dark serilerinde olduğu gibi, olayları farklı yerlere konulmuş sabit kameralardan takip ediyorsunuz. Adamımız farklı bir sahneye geçtiğinde, o bölüm yükleniyor ve buna bağlı olaylar zinciri harekete geçiyor. Oyunda üç farklı karakter mevcut, değişik bölümlerde o karakterlerle oynuyorsunuz. İlk bölüm sevimli Rap yıldızı Will Smith tarafından canlandırılan siyahi dedektifin sıradan bir hırsızlık olayına müdahale etmesiyle başlıyor. Tamam, ben Rap sevmem, ama herif şirinlik muskası, diğer gangster bozması Rapçilerle en ufak benzerliği yok. Ancak daha ilk sahnede olayda bir tuhaflık olduğu ortaya çıkıyor, burayı sağ salim geçtiğinizde ise MIB örgütü ile tanışıyor ve işe başlıyorsunuz. Oyundaki amacınız dünyadışı kanun kaçaklarının defterini dürmek, bunun için dünyanın dört bir yanındaki yerleri ziyaret ediyorsunuz. Tabii karşınıza türlü yaratıklar çıkıyor, fakat bunlara karşı kullanabileceğiniz pek çok "yabancı" kaynaklı silah elinizin altında olacak. Görev aralarında üsse döndüğünüz zaman, öncelikle atış poligonuna uğramayı unutmayın, çünü görev brifingini aldıktan sonra doğruca işe başlıyorsunuz.



Asla Unutmayın

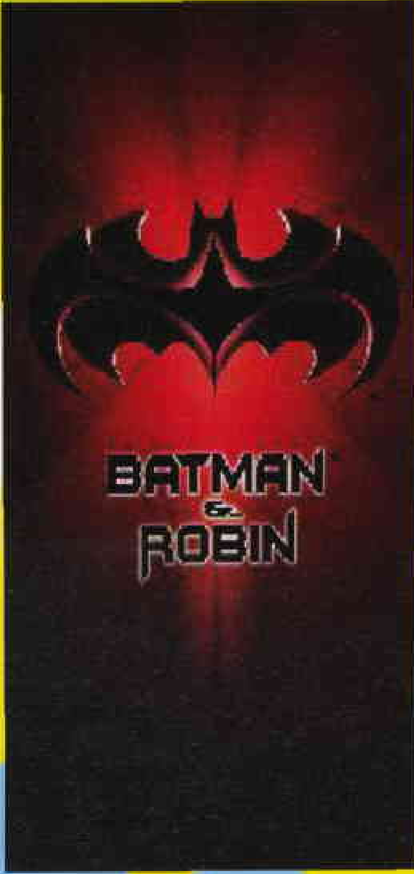
Genel olarak ele alırsak MIB fena bir oyun sayılmaz, ancak özellikle karakterlerin kontrolünün biraz zor olduğunu söylemek gerek, alışmak biraz zaman alabilir. Bunun dışında grafiklerin orta halli olduğunu söylemek yanlış olmaz, efektler de pek öyle muhteşem değil. Oyun sizi şaşkınlığa sürükleyecek grafikler ve efektlerle donanmamış olabilir, ama bu kötü olduğu anlamına gelmiyor. Eğer oynanabilecek bir Adventure arıyorsanız, MIB güzel bir seçim olabilir, ama unutmayın, gerçekler bu oyundakinden çok daha farklı.

GENEL PUAN 7



YAZAR: Chainsaw Charlie			
FİRMA/TÜR: Gremlin / Adventure			
SİSTEM: Playstation	OYUNCU SAYISI: 1	GRAFİK	★★★★★★
CD SAYISI: 1	MEMORY CARD: 1 Blok	SES/MÜZİK	★★★★★★★
		ATMOSFER	★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★
ARAL İTHALAT	TEL: (212) 659 26 73		





Biraz da Bat-Girl. Peki Ya Oynanabilirlik?

Batman gerçekten popüler kültürün en eğlenceli ikonlarından biri. Hele çizgi romanları seviyorsanız, ona hayran olmamanız mümkün değil. Dahi yönetmen Tim Burton'ın kült klasikleri "Batman" ve "Batman Dönüyor"'u hatırlıyor musunuz? Kedi Kadın kostümü içindeki baştan çıkarıcı Michelle Pfeiffer'ı kim unutabilir, ya da unutmak ister?

Kesinlikle doğru, Acclaim'in yeni çıkardığı Batman & Robin şimdiye kadar yapılmış en iyi Batman oyunu. Hatta ismini aldığı en son Batman filmden kat be kat daha eğlenceli. Yine de bütün bunlar çok bir şey ifade etmiyor. Karşımızda Batman'le ilgili herşeyi kendi içine toplamak yönünde iyi niyetli ama salakça bir çabadan başka bir şey bulunmuyor. Aynı Schumacher'in çektiği Batman filmleri gibi.

Yarasa Olayları

Oyun bizi üç boyutlu bir Gotham şehrine taşıyor. Biz de o ortamlarda Batman, Robin ya da baştan çıkarıcı derecede fıstık olan Batgirl olarak gezip duruyoruz. Her karakterin kendine has olayları, alet edevatı, araçları falan var. Mr Freeze ve Poison Ivy'nin saklandığı yeri bulmak için topladığımız ipuçlarını Yarasa Mağarası'na getiriyor ve Bat-Computer marifetiyle, beynimizce bir şeyler yapmaya çalışıyoruz. Bundan sonraki görevimiz pek tabiiki şehirde tespit ettiğimiz noktalara gidip kötü adamları ve yalamalarını tepelemek ve en sonunda süper-kötülerin planlarını altüst ederek onları içeri tıkmakla ilgili bölümler.

Gerçekten de Gotham büyük bir şehir ve neredeyse her köşesi ipuçları, Bonuslar ve Power-up'larla kaynıyor. Şehirde pek sık rastlanan şeylerin başında küçük sokak çeteleri geliyor. Bu berbat tipler arabalı, motosikletli ya da yaya olarak karşımıza çıkabiliyor. Bu çerçöple fazlaca uğraşırsanız, gerçek hayatta olduğu gibi amacınızdan uzaklaşabilir, mesela Mr.Freeze'in birkaç elmas daha çalmasına engel olmak için çok geç kalabilirsiniz. Böylece düşmanınızın bir sonraki hedefiyle ilgili ipuçlarını da kaçırmış olursunuz. Gotham şehri epey büyük olduğu için, suç mahallerine ulaşmak genellikle uzun sürüyor. Öte yandan ortalıkta Batman'in sahip olduğu Wayne Industries'e ait tesisler falan da var ve buraları kestirme yol olarak kullanabiliyorsunuz. Hemen bir ekleme yapalım, şehirde turlama olaylarını en güzel şekilde yaşamanın yolu Batmobile ile gezmekte yatıyor. Bu rüya makinesinin içinde olmak acaip bir his. Öte yandan daha ziyade yalama tipler olan Robin ve Bat-Girl'ün araçlarının hem kontrolü zor hem de zevki az. Bunu bir yerlere yazın.



Tasarımcılar oyun alanının büyüklü-





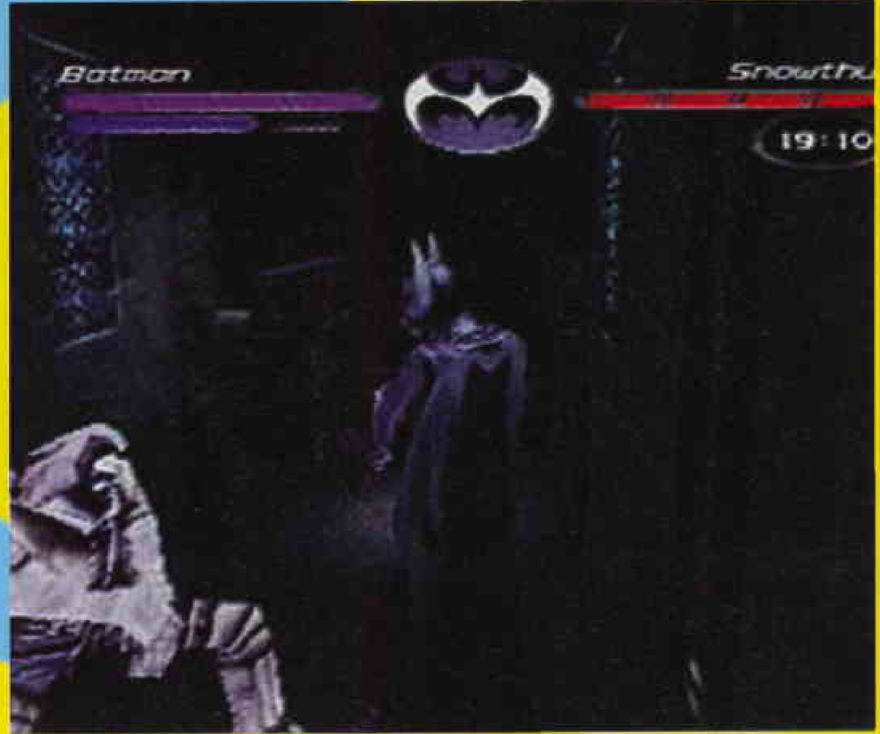
ğünden sakınmadıkları gibi, karakterlerin hareketleri konusunda da cömert davranmışlar. Zıplamak, nişan almak, dövüşmek ve eşyaları kullanmakla ilgili 20-25 hareket tespit ettik. Belki daha fazlası da vardır. Bu kadar çok detay arasında boğulduğunuzu hissederseniz, Wayne Malikanesi'nin antrenman salonunda egzersiz yapabilirsiniz, tıpkı gerçek Batman gibi. Gerçek mi? Hay Allah! Neyse oyundaki kamera açılarının Deathtrap Dungeon ya da Tomb Raider tadında olduğunu söyleyebiliriz. Bu oyunların avantaj ve dezavantajlarını bilirsiniz. Ekranın dışına çıkmak, adamları pataklamak için yapılan birtakım ayar zorlukları falan gibi şeyler.

Kendinizi Üzmeyin

Dövüş bölümlerindeki bu aksaklık doğrusu bizi çok üzmedi ya da daha doğrusu şaşırtmadı. Bir kere bu problemler hemen hemen tüm üç boyutlu oyunlarda var. Bu oyundaki diğer bir dezavantaj da malum olduğu üzere Batman'in tabanca falan kullanmayı sevmemesi ve yakın dövüş olayının hastası olması. Bu durumda işkence artıyor haliyle.

Oyunumuzun grafik tasarımı bir harika. Özellikle şehir görsel olarak çok zengin ve birbirini tekrar etmeyen değişken mekanlara sahip. Bu sayede gerçekten üç boyutlu dev bir evrende





gibi konforlu hissediyorsunuz kendinizi. Karakterler de epey özenli çizilmiş. Batman'in meşhur pelerini epey raconlu duruyor. Neredeyse tek cansıkıcı ayrıntı, düşmanlar ortadan yok olurken oluşan konfeti patlaması. Batman gibi "film-noir" konseptine sahip bir olayı böyle sulandırmanın alemi yokmuş gibi geldi bize. Ha bu arada film-noir, karafilm demek.

Batman & Robin, pataklanacak düşmanları, Gotham Şehri, gezilecek yerleriyle epey geniş, dev gibi bir oyun. Yukarıda yazılanlar kulağınıza hiç fena gelmedi değil mi? Gelmez tabii. Hepsi de doğru, ama oyunun salakça ve iyi niyetli bir çabadan başka bir şey olmadığı yolundaki kanımızı halen koruyoruz. Niye mi?

Çünkü iyi bir oyun, güzel grafikler, bir dolu hareket ve büyük bir oyun alanından çok daha fazla şey olsa gerek diye düşünüyoruz. Hatta Batman gibi harika bir konseptin işin içine karışması da yetmiyor. Batman & Robin vasat bir



oyun. Çünkü kendini çok fazla tekrar ediyor, oynanabilirliği de düşük ve sıkıcı.

Adım Batman'dır, Hastam Çoktur...

Eğer Batman'i ya da Batgirl'ü çok seviyorsanız, Batman olaylarının hastasıysanız ve onları görmeden duramıyorsanız bu oyunu da koleksiyonunuza katın. Bu arada siz video oyunlarının koleksiyonunu mu yapıyorsunuz gerçekten? Hay Allah!

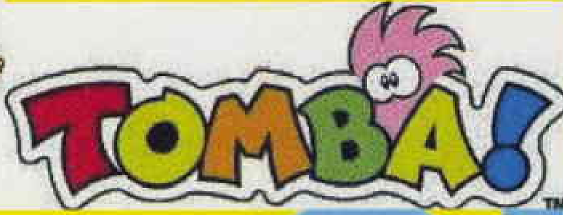
GENEL PUAN 7



YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit			
FİRMA/TÜR	: Acclaim / Action			
SİSTEM	: Playstation	OYUNCU SAYISI:1	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
CD SAYISI	: 1	MEMORY CARD: 1 Blok	SES/MÜZİK	: ★★★★
			ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★







PlayStation İçin Bir Başyapıt Daha

Vay be! Bir video oyununu daha heyecanlı hale getirmek için domuzların sırtına zıplayıp duran bir mağara çocuğunu kontrol etmekten daha zevkli ne olabilir? Çok ilginç, ama Sony'nin en son oyunu Tomba'da yaptığınız şey tam olarak bu! Deli gibi zevkli ve gerçekten yaratıcı bir oynanabilirlik sunuyor. Belki inanmayacaksınız ama, Tomba hem dünyadaki tüm Platform hastalarının derdine deva olacak hem de türden nefret edenleri kendine çekecek. Aslında yana doğru scroll eden bir Plat-



form oyunu olan Tomba, aptal ama şirin Japon çizgifilmlerini andıran senaryosuyla sizi alacak ve kusursuz yeşilliklerle kaplı tepelere, Amerikan çiftlik evlerinin benzersiz tadına, karanlık ve tehlikeli ormanlara ve daha bir dolu çizgifilm ortamına sokup sokup çıkaracak. İpuçları, anahtarlar, gizemli tüyler ve sayısız tuhaf nesnenin peşinde koşarken sırtlarına zıplayacak sürüyle "cool" düşmanınız olacak. Bu sırtına zıplama meselesi çok kritik, zira düşmanlarınızı bu şekilde bertaraf ediyorsunuz.

Hemen Alışacaksınız

Mağara çocuğumuzun zıplamak dışında daha bir dolu hareketi var. Arkaplanların içine girebilir, ağaçların dallarında sallanabilir, sopalarla rakiplerinizin kafasına vurabilir, kayalara tırmanabilir, sarkabilir ve koşabilirsiniz. Canlandırdığınız karakter o kadar şirin ve cazibeli ki, saniyenin milyarda birinde ona alışacak ve seveceksiniz. Oyunun kendisinde de aynı şeyi yaşayacaksınız. Oyunun zorluğu ve "Learning Curve" dediğimiz şey çok dengeli olarak tasarlanmış. Bir anda alışacak ve kendinizi fantastik ortamlarda bulacaksınız. Ve her bölümde zorluk artacak, hem de hiç hissettirmeden.

Tomba'nın oynanışı, eski tüfek platform oyuncuları için bir bilmece olmaktan çok uzak, ama hâlâ çok eğlenceli ve ilgi çekici. Oyunda dolaşıp durma gerekliliği her seviyede kendine yer edinmiş gibi görünüyor. Seviyeleri öğrenmek için epey bir katılım ve merak gerekiyor. Her bölüm şirin ve eğlenceli karakterlerle dolu ve bunlarla aranızda çok sayıda konuşma geçiyor. İşte bu yüzden oyunun Uzakdoğu versiyonunu falan almaya kalkmayın. Böyle birşey yaparsanız, gidip Japonca kursuna yazılın.

Kafayı Çalıştırın

Tomba, hem bir Platform oyunu hem de Adventure oyunu olabilecek kadar çok macera öğesi barındırıyor. Daha da güzeli, oyunda Role Playing Game (RPG) temaları da var. Işınlanmak için zilleri çalmak, bazı bölümlere girmek için anahtarları bulup kullanmak gibi özellikler, alışık olduğunuz Platform oyunlarından çok farklı bir şeyle karşı karşıya olduğunuzun müjdecisi.

Oyunu oynamaya başladığımızda çok şaşırdığımızı itiraf edelim. On yıllardır süren Platform oyunu geleneğine ister istemez çok yakın olduğumuz halde ve bu türün içerdiği bütün sıkıcı öğelere rağmen, Tomba'nın farkını görünce çok ama çok şaşırdık. Oyunumuz çok eğlenceli ve kesinlikle sıradan bir tasarıma sahip değil. Söylentilere bakılırsa, oyunun tasarımcıları yıllar öncenin unutulmaz başyapıtı "Ghouls 'n' Ghosts"u yapan adamlar. Bunu öğrenmiş olmak kuşkusuz sizin de epeyce hoşunuza gidecek.

Söz Dinleyen Yaşadı

Herneyse, uzun lafın kısası, PlayStation dünyasına koşarak gidip almanız gereken bir çocuk daha doğdu. Bu mağara çocuğunun maceralarına katılın. Bu satırların yazarına inanıp dediğini yapanlar, bir kere daha kazanacaklar. Ha bir de, elinin altında Internet olanlar şu adrese bir gidip göz atsınlar. Onları hoş bir sürpriz bekliyor. www.playstation.com/games/categories/actionadvent/tomba/



YAZAR	Çağdaş Koçyiğit			
FİRMA/TÜR	Sonny / Platform			
SİSTEM	Playstation	OYUNCU SAYISI:1	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
CD SAYISI	1	MEMORY CARD: 1 Blok	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
			ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

GENEL PUAN 10





KANUN BENİM!

Bir sürpriz yapıp siz zombileri fazla merakta bırakmadan açıklıyorum: Vigilante 8 (V8) harika bir oyun! Özellikle giderek efsaneleşen Twisted Metal oyunlarının hayranları zevkten çılgına dönecekler. Bu kez karşılarında çok daha sofistike bir oyun duruyor.

CD'mizi takınca, adet olduğu üzere bizi tam ekran bir video karşılıyor. Oldukça şirin olan bu video marifetiyle oyunun konusunu öğreniyoruz: Birbirine düşman iki araba çetesi sözkonusu. Kötü yürekli Coyotes ve kahraman Vigilantes. Bu arada "Vigilante"ın ne olduğunu da öğrenin. Bu sözcük kanundışı yollarla kendi adalet anlayışını uygulayan tipler için kullanılıyor. Kanundışı kanunadamı gibi bir şey. Mesela Batman böyle bir tip. Çizgiroman okuyucularının tanıdığı Punisher-İnfazcı ise, bu olayı artık ayyuka çıkaran bir karakterdi.

Neyse efendim, V8'de bir sürü oyun modu var. Öncelikle bir ya da iki oyuncu seçeneği arasında karar vermek durumundasınız. Bir kişilik oyunda Arcade modunu seçerseniz, istediğiniz bir seviyede sekiz karakterden herhangi birini tercih edebilir, bir ya da dört düşmana karşı çarpışabilirsiniz. Bu satırların yazarının da sevdiği türden olan bu oyuna alışıp oynayabilmenizi sağlayan Arcade modu sayesinde, hareketleri kısa sürede öğrenip bütün arabalarda uzmanlaşabilirsiniz.

Yeni Yüzler, Yeni Maceralar Demek!

Quest modunda işler iyice enteresan bir hal alıyor. Bir karakter seçiyorsunuz ve dört tane seviyenin herbiri için belirli bir göreviniz oluyor. Örneğin Coyote'ler özel bir hedefi yok etmeye çalışırken, Vigilante'lar da bunu korumaya çalışıyor falan gibi şeyler. İşi daha da güzel kılmak için düşman araçların hepsini yok etmek de gerekiyor tabii. Eğer adamınız bu dört seviyeden de alnının akıyla çıkmayı başarırsa, güzel bir tam ekran video ile ödüllendiriliyorsunuz. Birkaç adamla bu bölümü bitirdiğinizde ise, gizli karakterler serbest kalıyor. Oyun böyle birçok sürprizle dolu. Ayrıca bu sistem sayesinde tek bir karaktere yoğunlaşmak da gerekmiyor. Oyun hiç sıkıcı hale gelmeden sürüp gidiyor.

V8'deki seviyeler çok ama çok geniş. Patlatacak yüzlerce şey ve keşfedilecek onlarca gizli alan var. Twisted Metal serisinden farklı olarak, binaların Solid ve dokunulamaz olması konseptinden de kurtulunmuş. Kiliseyi bile patlatıp yok edebiliyorsunuz. Cam pencerelerin kırılıp içeri girilmesi mümkün. Etrafınızda jetler inip kalkıyor. Birçok güzel şey oluyor!



Gereksiz Bilgiler Ansiklopedisi

Oyunumuzun ses olayı da pek güzel halledilmiş. Oyun süresince dozunda bir mizah içeren, eğlendirici konuşmalar duyuyorsunuz. Müzik ise Rock 'n' Roll ve '70'ler tarzında Funk karışımı bir şey. İşin en güzel yanı ise oyun sırasında parça değiştirebiliyor olmanız. Kendinizi oynamayı bırakmış, müziğe dalmış bir şekilde bulabilirsiniz. Tam bu esnada size küçük bir tüyo vereyim. Eğer kendi müziğinden başka bir şey dinlemeyen at gözlüklü, dikkafalı tiplerdenseniz, oyunun müziğini kendi favori albümünüzle değiştirebilirsiniz. Nasıl mı? Oyunun yüklenmesi bitince Pause'layın. CD kapağını kaldırıp, oyun CD'sini istediğiniz herhangi bir saçmalıkla değiştirin. Sonra oyuna devam edin. Eğer ölürseniz falan oyun sizden gerçek CD'yi tekrar takmanızı isteyecektir, ona göre.



Grafikler, 32 bit video oyunlarında olabilecek en başarılı şekilde tasarlanmış. Üç boyutlu oyunların vazgeçilmez öğesi olan ışık kaynağı falan gibi şeyler unutulmamış tabii. Neredeyse oyundaki herşey gözalıcı bir şekilde patlayıp duruyor.

Tabii daha iki oyuncu modundan söz etmedik. Oyunun en mükemmel hali bu modda vuku bulmuş. İster birbirinize karşı, ister kanka olarak iki kişi oynamak mümkün. Hem de tek bir PlayStation'da! Bu modda oynarken, yatay veya dikey olarak ekran ikiye bölünüyor ve güzelliklere güzellik ekleniyor.

Koşarak Gidin, Ne Yapacağınızı Biliyorsunuz!

Koşarak gidip alınması gereken bir oyun daha. Bu ay Tomba ve Vigilante 8'i almak iyi bir yatırım olacak siz için. Tabii havaların halen güzel olduğu bu günlerde tatil yapma imkanı olup da bunu kullanmayan hastalıklı ruhlardansanız.



YAZAR	: Çagdaş Koçyigit		
FIRMA/TÜR	: Sonny / Yarış		
SİSTEM	: Playstation	OYUNCU SAYISI 1-2	GRAFİK : ★★★★★★★★
CD SAYISI	: 1	MEMORY CARD: 1 Blok	SES/MÜZİK : ★★★★★★★★
			ATMOSFER : ★★★★★★★★★★
			OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★★★

GENEL PUAN 9



SONY PLAYSTATION HİLELERİ

İşte bu ay sizler için derlediğimiz Playstation hileleri, aradığınız özel bir hile varsa bize iletin, bulabildiklerimizi sonraki ayalarda yayınlayalım

AUTO DESTRUCT

Aşağıdaki seviye kodlarını Password ekranından girerek kullanın:

Seviye	Kodları:
2:	**gSMTkJBVm**
3:	**gSMTJfYsZ**
4:	**gqBJCkLmv**
5:	**gvBKYgfNv**
6:	**fnFKgdHNr**
7:	**fnFKfdHNf**
8:	**fnBVgqHNr**
Son seviye:	**rrJTfSFTr**

BEAST WARS

Aşağıdaki hileleri kullanmak için oyunu dondurun, L2 tuşuna basılı tutarak kombinasyonu girin ve sonra L2 tuşunu bırakmadan oyuna geri dönün. Bu hileler herhangi bir seviyede geçerlidir.

Bölüm geçmek için: Yukarı, aşağı, sol, sağ, üçgen, X, X, üçgen, sağ, sol, aşağı, yukarı;

silahlarınızı daha da güçlendirmek için: Yukarı, aşağı, sol, sağ, üçgen, X, kare.

DEATHTRAP DUNGEON

Bu oyunda ölümsüz olmak için Game Setup ekranına girin ve orada şu tuş kombinasyonunu uygulayın: Yukarı, aşağı, aşağı, yukarı, sol, sağ, yukarı.

Tüm seviyelere ulaşmak için de ana menüye gidin ve orada sırasıyla şu tuşlara basın: L1, R1, üçgen, üçgen, kare, O, R1, L1. Daha sonra da Load Game ekranına gidin, tüm seviyelere ulaşabildiğinizi göreceksiniz.

DIABLO

Bu oyunda bol para alabilmek için şu tekniği uygulayın; önce iki kişilik bir oyun başlatın. Sonra karakterlerden birinin tüm parasını diğerine verip, o karakteri kaydedin. Kaydettiğiniz karakterle yeni bir oyun başlatın. Bunu dilediğiniz kadar yapabilirsiniz, biraz zamanınızı alır, ama bir hayli altın toplayabilirsiniz.

LONE SOLDIER

Oyunu dondurun ve daha sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanın, ne işe yaradıkları yanlarında yazılmıştır.

Tüm silahları almak için: Sağ, aşağı, O, üçgen, yukarı, sağ.

Ölümsüzlük almak için: Yukarı, sol, O, üçgen, yukarı, sol.

Bölüm geçebilmek için: Aşağı, sağ, O, üçgen, yukarı, sol.

LUCKY LUKE

Aşağıdaki kodları Password ekranından girerek istediğiniz bölüme geçebilirsiniz. En altta bulunan kılavuz kısaltmaların ne anlama geldiğini göstermektedir:

TRAIN 1:	**D D L J**
TRAIN 2:	**L L J R**
PUEBLO'S:	**D J L R**
MINE:	**L J D R**
INDIAN DESERT:	**R R D J**
SALOON:	**D D J R**
WATERFALL 1:	**D L L J**
WATERFALL 2:	**R D L L**
WAGONRACE:	**R D D J**
BUSH WACKERS:	**J D R R**
DALTON CITY:	**J J L R**

Harflerin anlamı:

J = JOLY JUMPER
D = DALTON
L = LUCKY LUKE
R = RANTAMPLAN

MOTORHEAD

Aşağıda verilen kodları Password ekranından girmeniz gerekiyor:

1. seviye - COWRULES
2. seviye - FRAGTIME
3. seviye - TURBOMOS
Son seviye - LASTCODE
Yüksek çekiş gücü - INSANITY

TURBO PROP RACING

Aşağıdaki kodları Player Name olarak kullandığınızda, yanlarında belirtilen etkileri elde edersiniz.

Dikkat: "_" işareti boşluk bırakılacak yerleri göstermektedir:

Tüm Daytime pistlerini açmak için: _DAY
Tüm Mirror pistleri açmak için: RRIM
Tüm Night pistlerini açmak için: _NIT
Hep kazanmak için: WINR
Fazladan Powerboatlar için: _BOA
Hurricane Boat: HURR
Sınırsız turbo için: RUSH
Ara sahneleri seyredebilmek için: _STR

WARGAMES : DEFCON ONE

Aşağıdaki kodlar sayesinde istediğiniz herhangi bir bölümü oynayabilirsiniz:

NORAD Görevleri:

2 Czech Republic:
O, X, O, O, X, X, O, X, O.
3 Russian Urals:
X, X, O, X, X, X, X, O, O.
4 Cairo, Egypt:
O, Kare, X, O, O, Üçgen, O, X, Kare.
5 Cambodia: Üçgen,
X, O, O, X, X, Kare, Üçgen, O.
6 Swiss Alps:
Kare, O, O, Kare, O, X, X, O, X.
7 Libya:
Kare, X, X, X, O, Kare, O, X, Kare.
8 Channel Islands:
O, O, X, Kare, Kare, Üçgen, Kare, Kare, O.
9 Grenadines:
Kare, Kare, O, Üçgen, O, Üçgen, X, Üçgen, Üçgen.
10 Louisiana Bayou:
X, Üçgen, O, Kare, O, O, O, X, Kare.
11 China, Beijing:
O, Kare, Üçgen, X, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare.
12 Saudi Arabia:
Üçgen, Kare, O, X, Üçgen, O, O, X, Kare.
13 Arctic Circle:
Kare, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, X, Üçgen.
14 New York City:
X, X, O, Üçgen, X, Üçgen, Kare, X, Kare.
15 Omaha:
O, Kare, O, X, Kare, X, Üçgen, O, X.



W.O.P.R. Görevleri:

2 Florida Keys:
O, X, O, O, X, O, X, X, O.
3 Irian Jaya:
Kare, Üçgen, X, Üçgen, X, O, Kare, X, Üçgen.
4 New England:
X, Üçgen, O, X, X, O, O, O, Üçgen.
5 Russia:
O, O, Kare, Kare, O, X, Üçgen, X, X.
6 Brussels:
X, O, X, Üçgen, Üçgen, Kare, O, X, Üçgen.
7 South Africa:
Üçgen, Üçgen, X, X, Kare, Kare, X, X, O.
8 Hong Kong:
Kare, X, O, Üçgen, X, X, Kare, O, Üçgen.
9 Mexico:
Kare, O, Üçgen, Üçgen, X, O, X, X, O.
10 Bering Strait:
X, O, Kare, Üçgen, O, X, Kare, X, Üçgen.



Hollywood Kuşu

Yine bir takım ukalalıklar yaptık.
Hollywood'taki alçakların kirli çamaşırlarını ortaya sermeye devam ediyoruz.
Bir diyeceğiniz olursa* shadow@young.com.tr *adresine diyebilirsiniz.

SİNEMADA BRİYANTİNLİ SAATLER: GREASE

Grease'in tekrar vizyona gireceğini duyduğumuzdan beri gözümüze uyku girmedi. Biraz geç de olsa, '80'lerin ilk yarısında gösterildiğinde zevkten delirecek gibi olmuştuk. Biraz daha büyüdüğümüzde, Tarantino tarafından yeniden keşfedilmeden çok önce televizyonda tekrar tekrar seyrettiğimiz "Cumartesi Gecesi Ateşi - Saturday Night Fever" ile birlikte kült bir karakter olarak kabul ettiğimiz Travolta'yla hem inceden dalga geçer hem de tapardık. Sonradan Soundtrack'ini ele geçirip şarkıları ezberledik tabii.

Grease'in kendini ortamlarda tekrar gösterdiği bu günlerde, bir de baktık ki müzik halen harika, danslar olağanüstü ve bizi kımıldatan enerji yerinde duruyor. Ama bu kez 13-14 yaşlarımızda fark etmediğimiz bir dolu şeyi farkettik büyük ekranda.

Filmdeki delikanlıların, kızların göğüslerinden ve seksten bu kadar çok bahsettiklerini hiç fark etmemiştik. Rizzo ve Kenickie'nin arabanın arkasında gerçekten seks yaptıklarını da.



Müzikal filmlerin geleneklerine rağmen, karakterlerin ne kadar gerçek, ne kadar kaba ve aynı zamanda ne kadar kırılgan olduklarını anlamak için bu zamana kadar beklemek gerekmişti.

Bütün bunların yanı sıra, filmin finalinin ne kadar absürd olduğu gerçeği de kafamıza bir yumruk gibi indi. Ama sonuçta bu bir müzikal ve müzikal filmlerin kendi gelenekleri vardır. Her şey bir fantezi dünyasında olur ve karakterler üzüldükleri zaman ağlamak yerine şarkı söylemeye başlarlar. Müzikal bir fantezi dünyasında bile bir tutarlılık vardır. Grease kendi içinde gençlik durumları, ilk aşklar, bir ortamda yeni olmak, Teenage hamileliği, kıskançlık ve insanların aşk uğruna kendilerini değiştirmeyi nasıl kabul edebildikleri gibi, yetişkinlerin çok hafife aldığı, ama aslında hastalıklı beyinlerinin bir kenarında hiçbir zaman üstesinden gelemedikleri için görmezden geldikleri meseleleri ele alıyor. Gerçekdışı bir dünyada gerçek meseleler..

Neyse netice itibariyle film çok üstün. Travolta bir panter edasıyla ortalıkta dans ediyor. Güzeller güzeli Olivia Newton John bir melek gibi şarkı söylüyor ve ayağa fırlayıp, perdede olanlara eşlik etmek istiyorsunuz.

Kuşkusuz Grease'i orada ya da burada seyretmemiş biri yoktur. Dev bir sinema perdesinde Grease olayını gerçeği gibi yaşamak imkanı ayağımıza gelmişken, başka işlerle iştigal etmeyin. Koşarak gidin ve bir daha seyredin.

Grease için diyeceğimiz budur. Tabii başka meseleler de var. Bir tanesi bu ay gösterime girecek olan Godzilla olayı. Bu mevzuda yazmaya gerek yok, zaten "Hiçbiriniz gitmeyin" desem de gideceksiniz. Zaten gidin de. Hoşçakalın.



Çağdaş Koçyiğit



Ayın Albümleri

Bu ay da sizler için yine üç yeni albüm seçtik.

TRICKY - Angels With Dirty Faces



O Apayrı...

Bazı günler sabahleyin kalkmak istemezsiniz. "Aman 5 dakika sonra kalkarım" diye diye sabah uykunuzu berbat edersiniz. Aynada suratınızı gördüğünüz zaman "Pek de hayır olmamalı" diye düşünürsünüz. Ya sivilce çıkmıştır ya da artık sakallarınız batmaya başlamıştır. İşe gidersiniz, herkes üstünüze geliyormuş gibi hissedersiniz. Oradan kaçıp kurtulmak için herşeyi yaparsınız. Hepsinden daha kötüsü de ertesi günün doğumgününüz olması. Belki de yanlızlığınızın, hayatın adaletsizliğinin suratınıza bir tokat gibi çarpacağı bir gün olacak doğumgününüz. Bir an için ölümün yaşamdan daha iyi olduğunu düşünürsünüz. İşte sizin ilacınız; arka planda mırıldanan Tricky ve biraz uyku. Evet Tricky üçüncü albümü "Angels With Dirty Faces" ile tekrar müzik marketlerde. Albüm çıkarmadığı süre içerisinde boş durmayan Tricky bir çok single'a imza attı. Bunlardan sonuncusu da Run DMC ile beraber çıkardıkları "It's Tricky". Bu albümle beraber tam anlamıyla Trip-Hop moduna giren Tricky'nin albümden çıkan ilk videosunun ismi "Broken Homes". On iki şarkılık bu albüm en bunalımlı zamanlarınızda ilacınız olacak. Diğer zamanlarda mı? Diğer zamanlarda da vazgeçilmez bir müzik ziyafeti sunacak.

Leş

BEASTY BOYS - Hello Nasty

En Sonunda



Her türlü madde kullanarak elde edilen sesler, ön planda vokal, sesleri birbirine uymayan üç adam. İşte size Beastie Boys. Birçok kötülüğün birleştirilmesi sonucu birbirlerini nötrlediği, tüm dünyada ve Türkiye'de ilgi gören ve hatta beğenilen bir sound. Ve tabii bu ilginç müziklerini ilginç videolarla birleştirip güzelliklerine güzellik kattılar. Uzun zamandır beklenen gerçekleşti ve Beastie Boys "Hello Nasty" adındaki yeni albümünü piyasaya sürdü. Birçok insan onları (en azından Türkiye'de) "Sabotage" adlı parça ile tanıdı. Ama onların bundan önce de çok sağlam parçaları vardı. "Fight For Your Right" (Şu an Cover'ı oldukça tutuldu), Girls, Sureshot bunların ön plana çıkmış olanları. Rachmaninoff'dan alıntılar yaptıkları "Intergalactic" parçasını dinlediğinizden eminim. İşte bu parça ile Amerika Modern Rock listesinde bir numaraya kadar yükseldiler. Aynı zamanda bu albümle Albümler listesinde birinci sıraya oturmuş durumdalar. '98 yazına da damgalarını vurmayı başardılar. Bu albümde bunun gibi yirmi iki tane parça var ve bu albümü almaya, hatta arşive katmaya değer. Bu grup hakkında daha fazla bilgiye www.mtv.com adresinden ulaşabilir, videolarını seyredebilir ve dinleyebilirsiniz. Hadi size hayırlı seyirler... Pardon ya bu olmadı. Her neys...

K.T.

JIMMY PAGE & ROBERT PLANT Walking Into ClarksDale

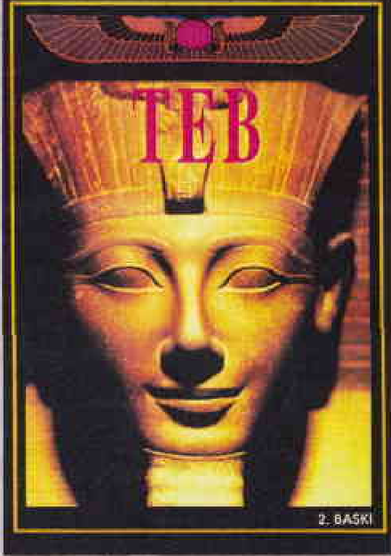


Yaşlandık ama Ölmedik

Birçok kişinin aklına Led Zeppelin denince Robert Plant ve Jimmy Page gelir. Çünkü onlar bugün de gündemdeler. Ama unutulmaması gereken bir baterist (şu an ismini hatırlayamadım) Led Zeppelin'in bel kemiği sayılabilir. Olsun, her şeye rağmen bu ikili Rock dünyasının efsane olmayı hak etmiş isimleri; Rockçıların tabiriyle babaları, belki de dedeleri. Her Neys... Come With Me adlı parçayı Puff Daddy ile birlikte Cover'lıyan Jimmy Page hemen her yerde karşımıza çıkıyor. Ama tabii asıl önemli olan şu; bu ikili Walking Into Clarksdale ismini taşıyan yeni albümlerinin kayıtlarını 35 günde tamamlamış. Bu albümlerinin tanıtımı için Türkiye'yi ziyaret eden ve BGM'de konser veren (Konser biletleri pahalı olduğundan dolayı gidememiştim) ikili, ilerlemiş yaşlarına rağmen başarılı bir performans yakalayarak kalitelerini konuşturmuşlar. Toplam on iki parçadan oluşan albüm içerisinde yavaş parçalar ağırlıkta. İlk single olan Most High'ın klibini seyredebilir ya da radyodan dinleyebilirsiniz. Yani Led Zeppelin havasından biraz daha uzaktalar. Ama her şeye rağmen bu albümü alabilir, gönül rahatlığıyla dinleyebilirsiniz. Rock müziğin iki yapıtaşını henüz yaşarlarken dinlemek çok güzel bir duygu. Onlardan örnek almamız gereken çok fazla şey var. Özür diliyorum hepinizden. Bu ay maalesef radyo yok. Gerçekten... K.T.

Ayın Kitapları

Bu ay da sizler için iki ilginç kitap seçtik. Seçim sırasındaki kriterimiz yine; kitapların "yeni" olmaları değil, "farklı" olmalarıydı.



TEB
Giorgio A. Livrage

Mısır - eski ve gizemli ülke - gerçek ismi Kem Ülkesi olan bu topraklara İngiliz dilinde Egypt denir, ancak aslen bu isim Antik Yunanca bir kelimedir. Anlamı 'Esrarengiz ve anlaşılmaz şey' demektir, tabii eski Yunan bilginlerinin bu adı tercih etmesinin belirli bir sebebi vardır. Platon ve Heradot gibi bilginler, yaşadıkları dönemde buraları gezdiklerinde, pek çok anlaşılmaz ve şaşırtıcı olayla karşılaşmışlardır. Mesela Mısır bilginleri kendilerine atalarının bile hatırlamadıkları kahramanlıklarından bahsetmişler, şaşkınlıkları karşısında ise mütebessüm bir tavırla insanoğlunun yüzbinlerce yıldır geçirdiği dönemlerin, kurduğu uygarlıkların şimdi kendileri dışında kimse tarafından hatırlanmadığını, ancak kendi kayıtlarının bile insan medeniyetinin çok küçük bir kısmını kapsadığını anlatmışlardır. Nitekim modern bilim, piramitlerin hâlâ keski ve çekiçle inşa edildiğini iddia ederken, o dönemden kalan pek çok nesnenin baştan savma bir biçimde de olsa incelenmesi sonucunda Antik Mısır uygarlığının göründüğünden çok daha fazlasını barındırdığı su götürmez bir biçimde meydana çıkmıştır. Ancak bu uygarlığın bir de yüreği sayılan bir şehir vardır. Ne zaman kurulduğu bilinmediği gibi, bin yıl önce ortadan kaybolup, geçen yüzyıl tekrar bulunan bir şehir;Teb. Burası dinsel ve politik açıdan önemli olmaktan çok daha ötededir. Burada Mısır uygarlığının yaratılış ve varoluş felsefesi her kum tanesine işlenmiş. Nil Nehri'nin iki yakasına kurulu olan bu şehir Mısır halkının hayata ve ölüme olan bakışını günümüze taşımıştır. Şehrin çağımızdaki halini ve bizlere ulaştırdığı bilgileri okuyucuya taşımayı amaçlamış olan yazar, bunu yaparken resmi tarihin ve bilimin insanoğlunu hakkı olan kültürel mirasdan nasıl mahrum ettiğini de gözler önüne sermeye çabalamıştır. Bulunması ve okunulması şart olan bu kitap, eski çağlarla ilgili görüşlerinizi bir hayli değiştirebilir.

EVRENİN KISA TARİHİ
Joseph Silk

Yıldızlarla kaplı bir gecede başınızı kaldırıp gökyüzüne bakın, orada teleskoplarımızın tespit edebildiği kadarıyla yaklaşık 2 milyon galaksi bulunuyor. Sonsuzluğa saçılmış durumda, herbiri milyarlarca yıldız, gezegen ve daha pek çok gökcisminden oluşan yaklaşık 2 milyon galaksi, bazıları bizimkinden on kat daha büyük... Hâlâ ne kadar zengin ve güçlü olduğunuzu düşünerek boş bir kibirle dünya üzerinde dolaşıyorsanız, söylenecek fazla bir söz yok demektir, lütfen devam ediniz. Ancak bu tavır varlığınızın evren içindeki değerini bir katre olsun artırmaz, sonuçta bedeninizi ve mücevherlerinizi oluşturan karbon atomları milyonlarca yıl önce patlayan bir süper novayıldızdan uzaya dağılan tozdan kaynaklanmaktadır. Birgün yine toza dönüşecekleri gerçeği ise asla şüphe götürmez, atalarımız bunu çok iyi biliyorlar. Sonuçta madde olarak evrenin bir parçası olduğumuza göre, yapabileceğimiz yegâne şey onu anlamaya çabalamak, bu sayede bir üst bilinç seviyesine geçerek ruhen onunla bütünleşmeye çalışmaktır. Bu kitap bugüne dek evren hakkında öğrenmeyi başardığımız tüm temel konuları okuyucuya sunuyor, bilinen en küçük atomaltı parçacıktan tutun da, galaksilerin yapılarına dek kozmolojinin tüm konularına yer verilmiş. Kitabın yayıncısı ise Türkiye'de bilimsel araştırma konusundaki tek otorite sayılabilecek olan TÜBİTAK, sadece bu bilgi bile kitabın ciddiyetini ve değerini anlatmak için yeterli. Aslında TÜBİTAK uzun bir süredir her yaştan insanın bilimsel merakını giderebilecek yayınları halka ulaştırma çabası içerisinde. Eğer sundukları engin bilgilerden faydalanmak istiyorsanız, yayınladıkları aylık BİLİM ve TEKNİK dergisini takip edebilir, bilimsel çalışmalarını izleyebilirsiniz. Ayrıca bu dergi içinde diğer TÜBİTAK yayınlarına nasıl ulaşabileceğinizle ilgili bilgi de bulabilirsiniz. Unutmayın, bilim tek başına sizi daha zeki yapamaz, ancak zekanızın sonsuz kapasitesini kullanmanıza yardımcı olabilir, boş kibir ise sadece gözlerinizi kör eder.





Posta Kutusu

Yeniden buluştuk işte, bir ay ne kadar da çabuk geçmiş ya. Bu bir ay içinde başımıza o kadar çok şey geldi ki, az daha dergi çıkamayacaktı. Neredeyse dergi binası yanıyordu. Elektrik kablolarımızın tamamı kavrulunca, sonraki iki günü bilgisayarsız ve sessiz bir ortamda muhabbet ederek geçirdik. Ve dergideki bazı arkadaşlarla ilk defa tanışma fırsatı bulduk böylece. Sürekli monitöre bakmaktan birbirimizin suratını göremez olmuşuz. Onun dışında, Gökhun Singapur'a gitti ve bir sürü ilginç hikaye (ve bir kutu Singapur bisküvisi) ile geri döndü. Ben mi? Ben hala aynıyım, herkesin max panik olduğu ortamda gayet rahat, "dergi yetişir nasıl olsa yaw, kasmayın bu kadar" diyerek insanları rahatlatmaya çalışan, ama tam tersine daha fazla paniğe yol açan bir kişi düşünün. İşte o benim. Neyse, bakalım bu ayki mektupların arasından hangilerini seçmişiz?

Selam.

Derginizi ocak sayısından beri takip ediyorum. Şimdiye kadar da takip etmeyi kesmemi gerektirecek kadar kötü bir sayıyla karşılaşmadım. Hatta itiraf etmek gerekirse piyasadaki en iyi dergilerden birini çıkarıyorsunuz. Aslında Level' a rakip olabilecek seviyede bir dergiolmasını isterdim. Ne de olsa rekabet her zaman daha iyiyi getirir. Hem de bu daha iyinin en büyük faydası bize,yani okurlara dokunur (bkz. Browser savaşları!). Posta kutusu sayfası için söylemek istediğim bir şey var. Acaba bu sayfayı İngilizce imla kılavuzu falan zannedenler mi var okurlar arasında? Yok writer olmazmış da onun author olması gerekliymiş, yok zartmış yok zurtmuş...Baylar bayanlar; lütfen kendimize gelelim. Burada amacımız İngilizce öğrenmek değil, dostça sohbet etmek.(Ayrıca Sinan Bey'in -ki kendisini kutlar yeni işinde başarılar ve sabır dilerim- savunmasına da aynen katılıyorum..) Gelelim dergi ile ilgili eleştirilerime: sürekli sayfa azlığından şikayet ediyorsunuz. Bu konuda haklısınız ama bazı sayfaları da çok hor kullandığınız gün gibi ortada. Mesela içindekiler bölümü tek sayfa olabilir. Oradaki resimler zaten oyun açıklamalarında da var (ziyan edilen sayfa sayısı:1) Birde "Ayın" sayfaları var. Buradaki amacınızı anlıyorum. Ama ben PC oyunlarıyla ilgilenen bir genç (18) olarak kendimi kimseye birşey kanıtlamak zorunda hissetmiyorum. Bu sayfalar yine olsun ama ayın albümü, ayın filmi, ayın kitabı olarak tek bir sayfanın sınırları içinde olsun.(ziyan edilen sayfa ayısı:2) Bakın ayak üstü size 3 sayfa kazandırdım :) Birde Pınar Alsaç'ın dahiane fikirlerine değinmek istiyorum. Bence bu arkadaşımız biraz şaşırmış! Sözünü ettiği ve hiç beğenmediği oyunların hemen hepsi oyun dünyasında kendi alanlarında bir numara olmuş oyunlar. Eğer bu kadar yardım meraklısıysa sokağa çıkıp etrafına bir baksın. Yardıma muhtaç o kadar çok canlı varken bu duygusunu sanal yaratıklar üzerinde tatmin etmesi çok saçma. Yinede söyledikleri gerçekten çok komikti epey güldüm :) Sorularıma geçmeden önce son olarak ekleyeceğim birşeyler daha var: Monkey Island 3 oyununda membership kartı -yanlış hatırlamıyorsam- o ittiğin adamın önündeki tavuk kemiklerinin arasında olacaktı.(Sana söölüyorum Burçin!) Time Commando'da ejderhayı öldürdükten sonra arkasındaki duvarda resim gibi bişey var.Onun önünde, sağ tarafta duran kübün (keskin sirke küpüne zarardaki gibi bir küp) kapağını çevirince gizli bir kapı açılıyor ve ordan içeriye giriyorsun. Gerisi ninjalarla senin aranda, ben karışmam! (bunu da sana söölecim Ali Rıza)

Nihayet sorularıma gelebildi sıra:

1.EA Sports'un bu FİFA, NBA, NHL serileri her yıl devam edecek mi? Acaba FİFA serisinin gelişecek tarafı kaldı mı?

2.NFS3 mutlaka 3Dfx kartı gerektirecek diyorlar,o olmadan çalışmayacakmış, doğru mu?

3.Piyasadaki bazı ekran kartlarının üzerinde 3D destekli yazıyor. Acaba bu kartlar 3D hızlandırıcı özelliğe sahip mi? Hem 3Dfx hemde normal ekran kartı olarak kullanılabilen bir kart var mı?

4.Level dergisi başka ülkelerde de yayınlanıyor mu?

Şimdilik bu kadar. Mektubumu okuduğunuz için teşekkür ederim.

Sevgiler 45.OrKuN

Lalelispor Sosyal tesisleri MANİSA

LEVEL Selamlar Orkun, Kobay olarak seçtim seni. Bundan sonra her ay ayın mektubunu seçicem. Bunu seçerken mektubun olumlu veya olumsuz olmasına bakmadan, yapıcı eleştiriler getirmesine, ilginç (ama kesinlikle saçma olmayan) yeni fikirler içermesine ve genel olarak okuması zevkli bir üslupla yazılmasına bakılacaktır. Tabii bu mektubun sahibini boş çevirmek olmaz, her ay bu ünvanı alan kişiye LEVEL CD dolabından seçilecek bir adet orijinal oyunu göndereceğim. Yani Orkun, eğer bana adresini gönderirsen, üç vakte kadar kapını bir adet orijinal oyun çalacak.

Mektubuna gelince, hemen hemen bütün fikirlerine katıldığımı söylemem lazım. Özellikle de İngilizce olayına. Ama bazı şeyleri belirtmeden edemeyeceğim. Birincisi kültür/sanat sayfalarını kaldırın diyenlerin sayısı giderek artıyor. Ama bu sayfaların açılmasını yine siz okuyucular, okuyucu anketinde ve %75 gibi ezici bir çoğunlukla istemiştiniz. Bu yüzden, şimdilik bu sayfalara dokunmayacağız, ama bu sefer bir sonraki okuyucu anketine katılıp istemediğiniz sayfaları söylerseniz, elimiz mahkum, kaldırırız. İkinci olarak, Pınar Alsaç'a ateş püskürmüşsün. Böyle yapmadan önce onun fikirlerini de göz önünde bulundursaydın, eminim daha ılımlı yaklaşırdın. Pınar arkadaşımız son zamanlarda gelen oyunlardaki vahşete, hayvan ve insan öldürmeye verilen ağırlığa karşı çıkmış. Bence bir yere kadar da haklı. En azından bunca vahşet içerikli oyunun yanında, canlılara yardım etmek, hayat kurtarmak gibi daha insancıl değerlerin işlendiği oyunlar da yapılmalı.

1. Soruna soruyla cevap vereyim: Senin altın yumurtlayan bir tavuğun olsa, hiç durup dururken keser miydin ? Hayır.

2. Need for Speed 3'ün 3Dfx desteği olacak, ama olmadan da çalışabilecek. Tabii FX olmadan alacağın zevk ve performans ne kadar olacak, bilemem.

3. Üzerinde 3Dfx yazan oyunlar mutlaka 3D efektlerini destekleyen oyunlardır. Hem 3Dfx hem de 2D özelliği olan bazı kartlar piyasaya çıkmak üzere. Bunların içinde 3Dfx firmasının (3Dfx bir işlemci değil, firmadır) Banshee kartı ve S3 firmasının Savage 3D kartları var.

4. Evet.

Sevgili Level Çalışanları,

Derginizi birkaç aydır takip ediyorum ve diğer 3-5 sayfalık dergi bozuntularından çok farklı olduğunu düşünüyorum. Başarılarınızın devamını diliyorum. Benim size 3 sorum olacak.

1.Fifa 98, World Cup 98 ve Actua Soccer 2 oyunları arasında bir kıyaslama yapabilir misiniz? Hangisini tavsiye edersiniz?

2.4 Mb S3 Virge Dx 3D ekran kartı ile Fighting Force gibi 3Dfx oyunlarında nasıl bir performans elde edebilirim?

3.Win 95 platformlu oyunlar Win 98 altında oynanabilir mi?

LEVEL Sevgili İsimsiz Kişi,

1. Söylediğin oyunlar arasında kötüden iyiye doğru bir sıralama yaparsam, Actua Soccer 2, Fifa 98 ve World Cup 98 derim. Fifa ile World Cup arasında oyun engine'i olarak pek bir fark yok ama, World Cup sonradan çıkmasının getirdiği avantajları kullanarak daha gelişmiş özelliklere sahip olarak programlanmış. Özellikle futbolcuların hareketleri ve yapay zekası Fifa'dan daha iyi.

2. Elde edemezsin. 3Dfx kartı isteyen oyunlar, başka ekran kartlarında gerekli performansı sağlayamaz. Bazı oyunlar 3 boyut hızlandırıcı olduğunu zanneden kartlarla (S3 Virge gibi) 3Dfx efektleri sağlamaya çalışır, ama bu efektler çok daha gelişmiş grafik kabiliyeti gerektirdiğinden bilgisayar iyice yavaşlar, kullanılmaz hale gelir.

3. Evet. Hatta Win95 altında çalışması gereken ama çalışmayan oyunlar da Win98 altında çalışabilir (bkz. Final Fantasy 7)



Pek Muhterem Sinan Bey Abicim,

Öncelikle adam gibi bir dergi çıkarttığınız için hepinize afferim (o öyle yazılmaz aferin diye yazılır demeyin, bunu bende biliyorum). Elimde birkaç adet soru var fakat hiç cevap kalmadı. Bu yüzden elimdeki sorulara uygun faideli cevaplar talep ediyorum. Hadi bismillah başlayalım sorulara:

1.Dreams isimli olağanüstü oyunda (eğer tanıttıktan sonra bir daha oynadıysan ve oralara kadar geldiysen) sörf sürüşü isimli bölümdeyim ve orayı bir türlü geçemiyorum (halbuki en kolay bölüm gibi gözüküyordu). Bu olayın gizli oda 5'teki mor cinin vermediği notadan kaynaklandığını sanıyorum. Bu cinin istediği armağan nedir? Bu soruyu doğru cevaplayabilirsen benden bi afferin (yine mi?), bi de hayır duası kazanırsın (evet yine). Ayrıca bu mükemmel oyuna dört yıldız vermene de üzüldüm (varsa bu oyunun Cheat'lerini de verirseniz de mutlu olsak da, mutluluğun resmini çizmeye çalışsak da, başaramazsak da, üzülsek de....) (yeter lan!) (tamam abi).

2.Neden yazar kıtlığı çekiyorsunuz? Nerde bu War Lord, Storm Guard, Mad Dog, Murat-Mahmut Karslıoğlu, Ozan Ali Dönmez, G&B, Von Richthofen, Berker Güngör, Chainsaw Charlie, Ozan Simitçiler, Serkan Özsoy, Çağdaş Koçyiğit, 11 Kaplan, Don Juan, Zindancıbaşı, K.T, Humpty Dumpty, Robin, Phantom, Dj Huan ve Sabotage? Bu kadar yazar arasında yazar kıtlığı nasıl oluyor da oluyor, bu konuda beni ve tüm Türkiye'yi aydınlatırsanız seviniriz (bizim ordaki Süleyman abi gafayı yiycek). (Bence ya bir yazılık ısmarlamalar yapıyorsunuz yada çok yazar varmış gibi görünsün diye değişik isimler yazıyorsunuz). Eğer gerçekten yazar kıtlığı çekiyorsanız belki ben bu işe uygunumdur. Yani ben iyi yazar olurum (inşallah).

3.Alakasız kaçacak ama Metallica'nın Platinum albümünü Avrupa yakasında nerde bulurum?

Sorularım bu kadar ama söyleyeceklerim bitmedi. Öncelikle Internet köşesi sakın ola açmayasınız, eskiden vardı da ne oldu? Poster olayında yanlışınız var, posteri tek taraflı vermelisiniz çünkü duvara hangi tarafını yapıştırıcam diye uyuz oliyom (varsa Dreams posteri). Allah korusun, Tomb Raider Pınar Alsaç arkadaşın dediği gibi olsaydı oyun satış rekoru değil satamama rekoru kırardı (ahacık eleştiri). Hakan Karaköse abime sonsuz selamlar... (ve aleyküm selam). Sürç-i lisan or imla hatası yaptıysak affola. Bu mektubu yayınlarsanız (ve kırpmazsanız) o kadar sevinirim ki size sanal ayımı hediye ederim (heveslenmeyin sanal ayım yok zaten nefret ederim o dandik oyuncaklardan). Şimdilik benden kurtuldunuz ama bu son mektubum değil. Bitti.

Excellent oğlan 98

LEVEL Bilmem Bilemem,

1. Senin de şimdiye kadar farketmiş olduğun gibi Dreams'in tam sürümünü ve kısa bir açıklamasını bu ay verdik. Önümüzdeki aydan itibaren ise tam çözümünü yayınlayacağız. Biraz sabır.

2. Eğer derginin künyesine bakarsan, sadece 6 yazarımızın olduğunu görürsün. Senin tahminlerinden ikincisi doğru, farklı isimler kullanıyoruz. Kimin kim olduğunu anlamak ise size düşüyor, bir nevi oyun dergisinde içindeki zeka oyunu olayı.

3. Anadolu yakasında deseydin, ben de Akmar Pasajında derdim. Ama Avrupa'da nerede bulursun bilemem.



Merhaba Level Çalışanları,

Ben derginizi Mayıs '98 sayısından beri takip ediyorum ve severek alıyorum. Gerçekten çok güzel bir dergi hazırlıyorsunuz. Daha önce size yazmıştım. Sanırım biraz geç gönderdim ve diğer arkadaşlardan bana sıra gelmedi. Bu defa erken gönderiyorum. Yayınlarsanız çok sevinirim. Çünkü ilk defa bir dergide (özellikle de herkesin severek okuduğu bir dergide) yazım çıkmış olur ve bu da beni size daha çok bağlar.

1.Yakın zamanda bir CDRom sürücü almayı düşünüyorum. Uzun süre kullanabilmem için nasıl bir CDRom önerirsiniz?

2.Mümkünse Warcraft 1'in hilelerinden birkaç tanesini yazar mısınız?

3.Mortal Kombat 4'ün demosunu vermeyi düşünüyor musunuz (yoksa vermeyi düşünmüyor musunuz? Üzülürüz sonra)?

4.World Cup 98, Croc, Monkey Island III, Air Warrior 3... oyunlarının fiyatları konusunda bir bilginiz var mı?

5.Sizce en iyi uçak simülasyonu ve adventure oyunu hangileri?

6.Eylül ayı sürprizinizle ilgili ipucu vermeniz mümkün mü (yani birazcık olsa)?

İlgileriniz için şimdiden teşekkürler.

Ali Türkyılmaz/Kırşehir

LEVEL Hemen hemen hemşerim olan Ali (Ben Ankaralıyım da-BLX)

1. Aaa, hala CDRom'un yok mu senin. Level CD'lerine de bakamıyorsundur sen şimdi. Neys, sana tavsiyem 32 hızlı bir Creative Infra alman. En sağlam CDRom o şu aralar.

2. Hile vermek hakkında ne düşündüğümü biliyorsun. Okur mektuplarını cevaplarken aynı zamanda her hile isteyenin isteğini de yerine getirirsem, mektuplara yer kalmayacak. Ama benim oynadığım oyunlar hakkında soru gelirse ve hilesini de biliyorsam, o zaman başka.

3. MK4 demosu yok, ama kendisi var. Demosu çıkarsa mutlaka koyarız.

4. World Cup 98 ve Croc Aral İthalat'tan ve bayilerinden 25$'a alınabilir. Monkey Island ve Air Warrior 3 ise herhangi bir bilgisayarcıdan alınabilir.

5. Simülasyon oynamam. Strateji-simülasyon dersen, Battlezone en iyisidir derim. Adventure olarak ise Monkey Island 3.

6. Dreams'i vericez. (Hadi yaaaaa!!!)



Sevgili Level Çalışanları,

Ben Çetin. Bu da mektup. Merhaba Sinan abi, nasılsın ben iyiyim. Orda havalar nasıl? 13 yaşında bir okurunuzum. Derginizi 04/98 sayısından beri takip ediyor ve beğenerek okuyorum. Ama abone olma şerefine henüz varamadım. Derginizin yanında Demo ve Tam Sürüm oyunlar çok güzel (BC 3000 AD hariç). Hazır ol sorular geliyor.

1.Hangi macera oyununu tavsiye edersin?

2.Hangi yarış oyununu tavsiye edersin?

3.Hangi 3D dövüş oyununu tavsiye edersin?

4.Posta kutusunu uzatmayı düşünüyor musunuz?

6.The Lost World: Jurassic Park ne zaman çıkıyor?

Sorularımı cevaplar ve yayınlarsan sevinirim. Başarılarınızın devamını dilerim.

Çetin (Bir şey yazamasam da) Genç

Merhaba Genç!!

Ne bu, 10 soru 10 cevap köşesi mi? Herhalde bu mektubunla muhabbeti kısa kes mesajı vermek istemişsin. Tamam, öyle olsun:

1. Monkey Island 3.
2. Motorhead.
3. Fighting Force.
4. Evet.

6. Lost World sanırım çıktı. Yakın zamanda Jurassic Park: Tresspasser çıkacak. Oyun oldukça geniş bir alanda geçecek ve mükemmel grafiklere sahip olacak.



Sevgili Sinan ve Tüm Level Çalışanları,

Adım Serkan and this is my first letter (ilk dedik ya yayınlamazsın artık). Öncelikle piyasadaki en müthiş oyun dergisi olduğunuzu söylememe gerek yok herhalde (sizi fazla şımartmamalı). Bu arada Eylüldeki Level'ı da sabırsızlıkla bekliyorum. Bilgisayarım P-133, 32 Mb Ram, 24x Cd Rom, 1.2 Gb Hdd, 16 Bit Creative ses kartı diyorum ve sorularıma geçiyorum;

1.Bilgisayarımı P-133'den P II 300'e çevirmek istiyorum (esasında arkadaşa inat PII 267 yapacağım fakat yok). Kaç kuruş ($) tutar?

2.En son Pentium kaç çıktı ve böyle giderse kaça kadar gider?

3.Bu dergi niye bu kadar güzel (yakında 3 CD birden vermeyi düşünüyorsunuzdur herhalde...)?

4.Heroes of the Might and the Magic II'yi oynamışsındır herhalde. Bence müthiş bir oyundu, sence? Heroes III (çok uzun yazamayacağım) ve Settlers III ne zaman geliyor (sen bilirsin diye sordum)?

5.Menejerlik oyunlarını çok severim USM 98 almaya değer mi? Championship Manager 98/99 çıktı mı?

6.Mektubu yayınlamazsanız diye Cheat sormuyorum iyi yapmışım di mi?

Bu mektubu yayınlarsanız ne mutlu bana, vereceğin cevaplar için teşekkür eder, başarılarınızın devamını dilerim.

Serkan

LEVEL Selam Serkan,

1. Şimdi bir bakalım. Anakart değişecek, PII anakart alınacak, getti 250$, işlemci değişecek 200$ da o dedik, eee, PII almışken AGP ekran kartı almadan olmaz, 70$ da ona say. Hesapla bakalım kompütür: Sonuç olarak bu upgrade işlemi nereden bakarsan peder beye 500$'a patlayacaktır. İstersen alıştıra alıştıra söyle, kalbine inmesin adamcağızın.

2. En son Celeron işlemciler çıktı. Aman diyim, alırken iki defa düşünün, ucuz olmasına kanmayın. PII'nin L2 cache'i olmayan türü diyebileceğimiz bu işlemciler, değil PII, MMX işlemciler kadar bile performans veremiyor (ucuz etin yahnisi olayı).

3. Artık itiraf etmenin zamanı geldi. Her ay dergi bize havadan zembille indiriliyor. Biz ise bütün zamanımızı Starcraft oynayarak değerlendiriyoruz. İşte en büyük sırrımızı da öğrendin. Artık seni öldürmemiz gerekiyor.

4. Heroes III, 4 ay sonra geliyor. Settlers III' ten ise haber yok.

5. USM 98 gördüğüm kadarıyla güzel bir oyun. Ama kesinlikle Champ Manager'ın yanında çerez olmaya aday. Champ Manager 98 çıktığı anda piyasayı alt üst edeceğinden eminim.

6. İyi tabii, bak mektubun yayınlandı.

◆

Merhaba Level Çalışanları,

Nasılsınız? İyi misiniz? İnşallah iyisinizdir. Derginizi beğenerek takip ediyorum ve bundan da çok mutluyum. Level dergisi bayağı hoşuma giden bir bilgisayar dergisidir. Uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum. Sorularım;

1.Sizce Last Bronx adlı dövüş oyunumu yoksa Fighting Force adlı dövüş oyununu mu almalıyım? Neden?

2.Bende 24 hızlı bir Cd sürücü var. Ama gerçek hızını veremiyor. Bunun nedeni ne olabilir?

3.Bana bir 3 boyutlu ekran kartı önerir misiniz?

Not: Haziran ayındaki Can Aslan'ın mektubunda tam çözümlere karşı olduğunu yazmış. Ben buna kesinlikle karşıyım. Bence oyunların tam çözümleri verilsin. Çünkü bayağı iyi oluyor. Şimdiye kadar 2 adet tam çözüm sayesinde oyun bitirdim (ikisinde de en son bölümde takılıyordum).

İyi bir yaşam dilekleriyle,

Ramazan Bolat

LEVEL Selamlar Sevgiler,

1. Eğer 3D kartın varsa Fighting Force (ki 3. Sorundan olmadığı anlaşılıyor). Aksi taktirde Last Bronx.

2. CDRom'un markasını yazmamıştın. Ama hızlı CDROM'lar genellikle gerçek hızlarını veremez. 24X CDRom'lar çoğu zaman 8 hızlı, 32 hızlı CDRom'lar ise 12 hızlı olarak çalışır. Ama kaliteli ve temiz CD'leri okurken normal hızlarına yakın çalışırlar.

3. Kesinlikle ve son kez olarak Monster 3Dfx veya Monster 3Dfx II

◆

Sevgili Level Dergisi Çalışanları

Ben Serdar, 17 yaşındayım ve Level'i uzun süredir takip ediyorum. Her ay level atlayan Level'a sahip olmak çok güzel bir şey. Ben geriye dönüp bakınca katledilen mesafeye inanamıyorum. Sizin başarı sırrınızı ise "yapıcı eleştirilerden kaçmayıp, onları göz önünde tutmanıza" bağlıyorum. İşte sorularım ve önerilerim;

1.Ben Diablo oyununu çok sevdim ve bitirdim. Ancak kapanış demosunu tam anlayamadım. Açıklar mısınız?

2.Bence haberler bölümünü büyütmeniz çok iyi oldu. Tam gaz devam.....

3.Cd arabiriminizi, dergi kapağını ve içeriğini değiştirmeyin.

4.Filmleri tanıttığınız bölüme hiç gerek yok, o sayfayı da mektuplara ayırsanız...

5.Postere devam...

6.Multimedia Cd'sine Türk şarkıcıların şarkılarını da koyamaz mısınız? Top 10 falan.

Sorularım ve önerilerim bu kadar. Level ailesinin en kalabalık kısmı olan okuyucular adına hepinizi selamlarım.

Serdar "Warrior" Duman/Elazığ

LEVEL Merhaba Serdar,

1. Şimdi o demoda olaylar şöyle gelişiyor. Bizim adamımız Diablo'yu öldürünce görüyor ki Diablo aslında kralın kaçırılan oğluymuş. Şeytanın rahipleri, Diablo'nun ruhunun hapsedildiği kristali çocuğun alnına sokarak, Diablo'nun çocuğun zayıf ruhunu ve vücudunu ele geçirmesini sağlamışlar. Kristali normal yollardan yok edemeyeceğini anlayan kahramanımız, son çare olarak kristali en güvenli olarak bildiği yere saklamaya karar verir: Kendi içine. Ne de olsa bir çocuğunkinden çok daha güçlü olan ruhu, Diablo'nun uzun süre ortaya çıkmasını engelleyecektir. Ama sonunda kendi ruhunun yokolacağını da bilmektedir. Bunu bile bile kristali alır ve kendi alnına saplar. Böylece Diablo 2 için de yol açılmış olur.

4. Kültür sanat köşesi hakkında düşündüklerimizi önceki mektuplardan birinde yazdım. Eğer bir sonraki ankette düşüncelerinizi belirtirseniz, biz de ona göre davranırız.

6. Koyabiliriz ama telif hakları nedeniyle sadece 30 saniyelik bir kısmını.

◆

Sevgili Level Çalışanları,

Ben İrem. Öncelikle derginizin olağan dışı olduğunu belirtmek istiyorum. Ve işte başlıyorum. Temmuz sayısında haddini bilmez bir okurunuz vır vır ötmüş. Hani şu Mark Jackson; ya kardeşim sana ne derginin biraz sanatsal içerikli olmasından. Eğer istemiyorsan git sırf oyun açıklaması yayınlayan bir dergi al o zaman. Level sakın Multimedia Cd' sinden sanatsal sayfaları çıkartma.

Gelelim yağcılara, yine Mark Jackson bu konu hakkında ötmüş. Bize yağ yapıyorlar demiş kendisi ne yapmış peynir mi? Biz yağ yapmıyoruz gerçekleri yazıyoruz. Level'in bu kadar güzel olması seni sıkıyorsa alma. Bir de Mark Jackson Level dergisini yalnızca oyun tanıtımları için alıyormuş. Burada dergi için bir sürü emek veriyorlar. Boşuna mı? Heee veya hıı şimdi anladım sen sanat nedir bilmiyorsun, sinema ve müzik tanıtımlarını o yüzden istemiyorsun. Allah bilir senin evinde radyo ile TV bile yoktur. Bak sana anlatayım; sanat demek bir duygunun, bir düşüncenin yada güzelliğin anlatımında kullanılan yöntemlerin tümü, anlatım sonucu ortaya çıkan yaratıcılık, bir şeyi güzelleştirmek için uygulanan kuralların tümüdür. Anladın mı çocuğum?

Neyse daha çok var ama bütün Posta Kutusu bölümünü işgal etmek istemiyorum.

Mark Jackson sıkıysa cevabını ver ba-

kalım! Bekliyorum.

LEVEL Merhaba İrem,

Ben ne diyim ki şimdi? Ama hiçbir şey demezsem de çatlarım. Sadece şunu söyliyim, desteğin için sağol. Yine de okuyucular arasında sürtüşme çıkmasını hiç istemiyorum. Senin mektubunu yayınlamamın nedeni ise bir madalyonun diğer yüzünü de diğer okuyuculara göstermek istediğimdendir.

◆

Sayın Level Dergisi ve Çalışanları,

Ben Ali Karakuş. Kahramanmaraş'ın Göksun ilçesinde ikamet etmekteyim. Derginizi 7/97'den beri almakta ve zevkle okumaktayım. Benim P 133 Mhz hızında, 16 Mb Ram'li , 1.6 Gb Hdd'li 2 Mb S3 Trio ekran kartlı bir bilgisayarım var. Bunu önceden vereyim ki ilerde bununla ilgili bir iki tane sorum var. Ben geyik muhabbeti yapmayı sevmem, bunun yanında sizinde yer konusunda pek zengin olmadığınızı bildiğimden dolayı hemen soru ve ricalarıma geçiyorum.

1.Konfigürasyonunu belirttiğim bilgisayar bana ne zamana kadar yeterli oyun oynamayı sağlar (3 Dfx kartı taktırdığım takdirde)?

2.Ben bu bilgisayarla Mpeg dosyalarını izleyemiyorum; daha doğrusu 300 ila 900 Mb büyüklüğündeki dosyaları izleyemiyorum. Bunun sebebini bildirirsen sana minnettar kalacağım.

3.Ben, genellikle Lucas Arts firmasının ürettiği çizgi film türü oyunları oyunmayı çok seviyorum. Şimdiye kadar oyunların 3-4 tanesini oynamış olsam da bu oyunlar bana diğer oyunlarının da böyle olduğu güdüsünü verdi. Bene C.M.I 3, Day o f the Tentacle ve Full Throttle dışında önerebileceğin oyunlar var mı?

4.Senden bir tüyo isteyeceğim: ben Full Throttle oyununda ikinci bölümde araba mezarlığında köpeği atlatamıyorum. Birde tabii ki petrol bulunan kuleye nasıl çıkıp petrol alacağımı bilemiyorum. Bana yardımcı olursan sevinirim çünkü bu oyunu başkalarının yardımı bile olsa bitirmezsem kendime olan güvenim biter.

5.Son olarak bir mektubun yayınlanma olasılığını sorup hepinize, yani tüm dergi çalışanlarına böylesine güzel, hakkını veren bir dergi çıkarttıkları için teşekkür ederek mektubumu bitiriyorum.

Herhangi bir takma ismim yok.

LEVEL Sevgili Ali,

1. Geçen aya kadar benim de seninle hemen hemen aynı özelliklere sahip olan bir bilgisayarım vardı. Tek fark, benim işlemcimin P150 olmasıydı. 3Dfx takmadan önce son çıkan 3 boyutlu oyunların hemen hemen hiçbirini adam akıllı oynayamadığım halde, 3Dfx'ten sonra makinam neredeyse %200'lük bir performans artışına uğradı. Yani senin anlıyacağın, bir 3Dfx şart.

2. Herhangi bir Mpeg Player yükledin mi? Bunu mutlaka yapmışsındır, o zaman belki sorun bilgisayarındadır. S3 ekran kartının RAM'i yeterli, acaba RAM-DAC denilen ve MPEG türü dosyaların daha hızlı çalışmasını sağlayan işlemciden kaynaklanmasın sorun. İşlemcinin tam modelini verseydin daha fazla yardımcı olurdum.

3. Çizgi film grafikli oyun arıyorsan, ilk alman gerekenler Broken Sword I ve II'dir. Bunların dışında Clan Destiny diye eski bir oyun var. Tabii ki bir klasik olan Larry 6 ve 7'yi de unutmamalı.

4. Full Throttle'ı oynamadım. Bilemiyorum.

5. Gelen mektup sayısı giderek artıyor, böyle olunca bir mektubun yayınlanma şansı da giderek azalıyor. Bir mektubun yayınlanma şansı, cheat istenip istenmediğine, yapıcı eleştiri veya genel olarak ilginç fikirler içerip içermediğine göre belirleniyor.

◆

Sevgili Level Dergisi

Bu üçüncü mektubum

1.Son kez söylüyorum. Tomb Raider 2'nin ya tam çözümünün ilk 8 bölümünü tekrar yayınlayın ya Mart sayısını bana ücrete tabi (karşılık) postalarsınız. Eğer dediklerimi yapmazsanız Allah'tan bulun. Benden bu kadar

Pepe Karingo

LEVEL Lütfen sakin olalım,

Paniğe mahal yok...Diyeceğim ama aslında var. Neden? Çünkü eski sayılarımızda zaten yayınladığımız bir şeyi tekrar yayınlamamız mümkün değil. Eski sayıları da adrese göndermemiz de henüz mümkün değil. Tek şansın var, eğer İstanbul içinde oturuyorsan dergiye bir uğramak. Böylece hem eski sayılarımızı alabilir, hem de bizim gibi güzide(!) insanlarla tanışmak fırsatını elde edebilirsin (çok da alçak gönüllüyüzdür!!)

◆

Merhaba Level Çalışanları!

Bu benim size yolladığım ilk mektubum. Level'i Dedektif Fırtınayı verdiğinizden beri takip ediyorum. Kısa kesip söyleyeceklerime geçiyorum.

1.Dark Earth'ün sonlarında bir labirent var. Burayı geçemiyorum. Acaba bu oyunun bir şifresi var mı? Ve de Resident Evil'in hilesi varsa verebilir misiniz? (Cheat hattı hep meşgul olduğu için sizden istiyorum)

2.Resident Evil 2, Need For Speed 3, Mortal Kombat 4, Spec Ops ne zaman çıkar (PC için) ve MK 4 gerçekten Tekken gibi mi? Bu olaya girmişken Tekken 3 ne zaman çıkar? P-233-32 Mb ve 3Dfx'li bir makinede çalışır herhalde (benim makinem).

3.Poster vermeniz iyi oldu. Tebrikler! Resident Evil'in posterine ne dersiniz?

Umarım mektubumu yayınlarsınız. Yayınlarsanız size yazmaya ve övgü yağdırmaya devam ediceğim. Bu arada da anneme bilgisayarın yararlı olduğunu Level okumanın da kitap okumak gibi bir şey olduğunu yazarsınız değil mi yani?

Erman Kulunyan

LEVEL Merhaba Erman,

1. "Dark Earth'ün sonundaki labirentte takılıp da üstüste ellinci kez kafası uçunca sinir krizlerine girme" sendromuna yakalanmışsın sen. Geçmiş olsun. Sana kesin bir tedavi öneremeyeceğim. Tek söyliyeceğim, SPACE'e basarak eğilebileceğin, böylece kafanı kurtarıp sadece saçlarının bir kısmı ile yırtabileceğin.

2. Need for Speed 3 Ekim'de çıkıyor, Resident Evil 2'yi bilemem, diğerleri ise çıktı. MK4'ün Tekken gibi olduğu doğru. Özellikle 3Dfx kartıyla pırıl pırıl oluyor grafikler.

3. Hıaa. Poster dememeliydin banaaa. DBAAAAAM (Shotgun efekti)

Shotgun'dan sonra söylemek pek inandırıcı olmayacak ama, bakın Erman'ın annesi teyze, bilgisayar yararlıdır, Level okumak ise vücuda son derece faidelidir. Sinirleri gevşetir, böbrekleri çalıştırır, gözpınarlarını temizler, hıçkırık borusunu açar. Level'ın zararlı olduğu tek şey, yazar denilen ve 4. Levent civarında yuvası olan bir canlı türünün giderek değişmesine, mutasyona uğramış] yaratıkslark haljine gelfmesine, ve canavarlaşmasınja sebebj olsjmasıdırrrzzoaaAA-AARRGGHHHH.

Sinan Akkol
sakkol @level.com.tr

AYIN OKUYUCU İNCİSİ:

Aşağıda okuyacağınız kısacık fax, isim ve adres çıkartıldıktan sonra, tamamen orijinaliyle aynı olarak yazılmıştır. Bu fax, dergimizin başındaki cheat derdinin ne kadar vahim boyutlara vardığının bir örneğidir. Bunun dışında bir şey demiyor, ve yorumu size bırakıyoruz.

Tarih : 4 Ağustos 1998

Şehir : İstanbul

İsim : .....

Lütfen Gabriel Knight 2 isimli adventure'ın 4., 5., ve 6. CD'lerinin çözümünü 15 dakika içinde bana fakslayın. Bekliyorum.